TELJES JÁTÉK MAGYAR FELIRATTAL AMNESIA: THE DARK DESCENT

23 teszt, 10 bemutató, 5 videoteszt, profi vírusirtó, konfiguráció-ajánló

116 OLDALON!

PC GURU

G LEGOLVASOTTABB
JA

teljes játék 4500 Ft értékben

1995 Ft 2012. 05.

BÉTATESZT KIPRÓBÁLTUK ÉS BELESZERETTÜNK!

GUILD WARS 2

BEMUTATÓ VÉGRE EGY TELJES ÉRTÉKŰ FOLYTATÁS!

ASSASSIN'S CREED III

TESZT KONZOLON IS HÓDÍT A VAJÁK!

WITCHER 2 ENHANCED EDITION

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

Exkluzív interjú A FEJLESZTŐKKEL

BEMUTATÓ Az első hivatalos információk az idén ősszel érkező új Medal of Honorról, közvetlenül a fejlesztőktől. Vajon méltó lesz a legendás részekhez? Részletek négy oldalon!

ESET SMART SECURITY
1 hónapos teljes licenc a magazinhoz

BEMUTATÓ VÉGRE KAPUNK EGY IGAZÁN JÓ PÓKEMBERES JÁTÉKOT?

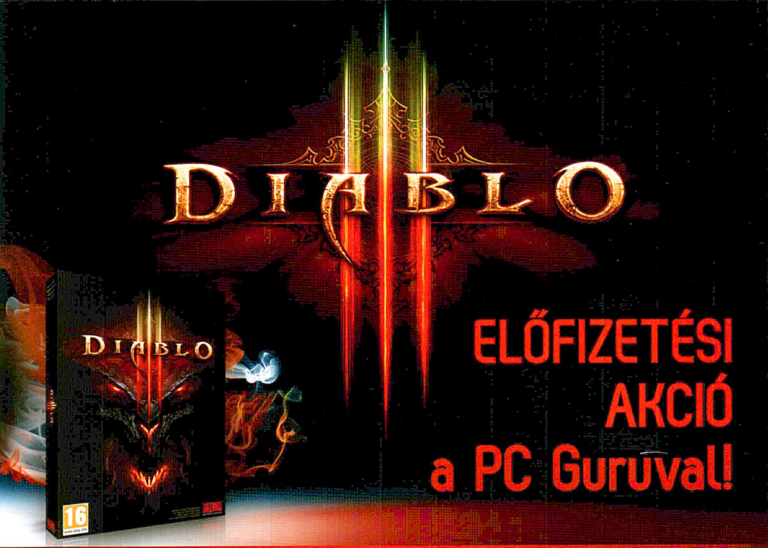
THE AMAZING SPIDER-MAN

A SZÉRIA MÉLYPONTJA
RESIDENT EVIL: ORC
Négy oldalas tesztünkből kiderül, hogy miért hatalmas csalódás az új Resident Evil!

MOZGÁSBAN AZ ERŐ!
KINECT STAR WARS
A Kinect és a Star Wars univerzum találkozása nem várt meglepetéseket tartogat.

TE VISSZATÉRSZ MAJD?
MISTS OF PANDARIA
A World of Warcraft új kiegészítője mindenkit visszacsábít Azerothra!

SZINTE TÖKÉLETES!
SINE MORA
A magyar Digital Reality legújabb játéka lenyűgözőre sikeredett!



DIABLO 3 + PC GURU ELŐFIZETÉS

Negyedéves előfizetés	(3 lapszám):	15.990,-
Féléves előfizetés	(6 lapszám):	19.990,-
Éves előfizetés	(12 lapzám):	26.990,-

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a webshop!

www.pcguru.hu/webshop

Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.

2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni, a Diablo 3 postázásának várható időpontja: 2012. május 15. után.

3.) A Diablo 3 játékot csak a játék megjelenését követően tudjuk postázni az előfizetőinknek.

4.) A meglévő folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.

5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.

6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu email címen vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztők
Takács Gábor (Wilson) • wilson@pcguru.hu
Simonyi Gáspár (Mo) • mo@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szűcs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-30) 657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 16 990 Ft; 6 lapszám: 9570 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-20) 599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: Infopress Group Hungary Zrt.
Felelős vezető: Lakatos Imre

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

„A szerkesztőségi anyagok víruselenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra."

- ISMÉT 116 OLDALON
- 2010 EGYIK LEGJOBB JÁTÉKA A DVD-N

A változás márpedig jó dolog...

Egy hónapja itt az intro hasábjain azzal búcsúztam tőletek, hogy már serényen dolgozunk egy meglepetésen. Nos, örömmel jelenthetem, hogy a fáradozásaink célba értek, és ismét egy 116 oldalas PC Gurut tarthattok a kezetekben. Éppen egy éve, hogy a magazin előző kiadója úgy döntött, hogy 16 oldallal csökkenti a Guru terjedelmét. Akkor nyíltan nem beszélhettünk róla, de a szerkesztőséget is váratlanul érte a döntés, és egyáltalán nem örültünk a csökkenő oldalszámnak. Szerencsére kicsivel később a pozitív változás szele érintette meg a magazint, a nyári zűröket (összevont szám, pletyka a megszűnésről) követően kiadót váltottunk, és először decemberben (PC Guru 2012/01) jelentkeztünk ismét 116 oldalas újsággal. Akkor a közelgő ünnepek okán döntöttünk a bővítés mellett, ezúttal viszont nem egyszeri alkalomról van szó, lévén mostantól minden hónapban 116 oldalnyi tartalommal várjuk a játékra éhes olvasóközönséget.

Ez persze még nem minden, nem csak a terjedelem, de a Guru szerkesztőségének összetétele is átrendeződött kicsit. Miguel szeresztői pályafutása a 2012/04-es számmal lezárult, helyét régi kollégák, Wilson és Mo vették át. Mindez persze nem azt jelenti, hogy már nem találkozhattok Miguel írásaival a magazinban, csupán a szerkesztői széket adta át, a Levrov – legnagyobb örömünkre – továbbra is az ő hatásköre, és a tesztek és bemutatók között is találkozhattok majd az írásaival – akárcsak a mostani számban. Az elmúlt egy hónapban aztán nem csak egy szerkesztői szék, de a dizájneri poszt is gazdát cserélt, a magazin külalakját 2010-ben egy sokkal pozitívabb irányba alakító Szati helyét egy új szakember, Szűcs Peti vette át. Az előző számunkat már közösen készítették, a mostani lap pedig már teljesen az új fiú munkája – remélhetőleg a végeredmény nektek is annyira tetszik majd, mint nekünk. Dijáznváltásról persze szó sincs, minden igyekezetünkkel azon voltunk, hogy az átállás teljesen zökkenőmentes legyen.

A személyi változások remélhetőleg csakis jó irányba mozdítják el a magazint, a 116 oldalas tartalomnak köszönhetően pedig még több játékról, érdekességről és hardverről számolhatunk be nektek. Hogy az öröm teljes legyen, még egy kiváló teljes játékot is sikerült szereznünk erre a hónapra. A DVD-mellékletre a 2010-es Amnesia: The Dark Descent került, amit a szaksajtó (köztük mi is) az elmúlt évek legjobb horrorjátékának választott. A teljes játék mellé ezúttal magyarítás és extra DLC is dukál, ráadásul Chris még egy remek modot is levadászott a játékhoz, ami jelentősen kitolja az Amnesia élettartamát. Búcsúzóul kellemes borzongást kívánunk mindenkinek, egy hónap múlva ismét találkozunk, de addig is,...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

GOTHAM CITY IMPOSTORS: EGY KIS HELYREIGAZÍTÁS

A technika ördöge a múlt hónapban kissé megtréfált minket, és a **2012/04**-es számunk 54. oldalán kezdődő **Gotham City Impostors** tesztünk értékelődobozába részben rossz számok kerültek. A Chris írásához tartozó helyes értékek a következők: Grafika: **75%**, Hang: **70%**, Játékélmény: **50%**, a játék végső értékelése: **65%**. A hibáért elnézést kérünk minden olvasónktól.

Ha az égiek is úgy akarják, akkor pár héten belül, konkrétan május 15-én végre megérkezik a Diablo régen várt harmadik része. Te milyen mondvacsinált indokkal maradsz majd otthon játszani?

Bate

Tesztrovat szerkesztőként nem lesz nehéz dolgom. Egész egyszerűen kiosztom magamnak a Diablo 3 cikket, majd arra hivatkozva, hogy a teszteléshez csend és nyugalom kell, szépen hazamegyek. Még hálásak is lesznek nekem, hogy ennyire elkötelezett vagyok.

Miguel

Nekem olyan megértő feleségem van, hogy nem kell semmit kitalálnom, nem kell sehova sem elbújnom ahhoz, hogy játszhassak. A nagy terv az, hogy éjjelente játszom, nappal pedig zombimódra váltok, senkinek nem tűnik majd fel a változás.

Chris

A főnököm legalább annyira várja a Diablo 3 megjelenést, mint én, így valószínűleg fel sem fog tűnni neki, ha keddtől hosszúhétvégét tartok. A gond a kedvesemmel lesz. Érzem már, hogy egyre melegebb a homlokom, és kapar a torkom, biztos nem fogok tudni mosogatni...

JohnBart

Bár engem abszolút hidegen hagy a Blizzard új digitális nehézfegyvere, ha nem ez lenne a helyzet, két eszközhöz nyúlnék: megpróbálnék egy újabb MÁV-sztrájkot szítani, ha pedig ezúttal nem járnék sikerrel, a „Fertőzésveszély!" feliratú pólómban mennék be dolgozni.

Wilson

Mivel az otthoni munkaeszközöm egy játékra nemigen alkalmas notebook, ezért pont ez lesz az ok, hogy miért maradok munkaidőn kívül az irodában. Na meg mert így jobb élmény Chris elől ellopni az XP-t, mert így hallom is, nem csak olvasom, ahogy elküld a francba!

Midnite_

Minek kéne indok? Akit Sanctuary sorsa nem hat meg, az nem érző lény! Komolyra fordítva: a környezetem kéretlenül is annyira töményen részesül a Diablo rajongásból, hogy előbb beírták a megjelenési dátumot a naptárukba, mint én. Felkészültek a kommunikációmentes időkre.

Chocho

Sokan akarják majd a fejem eztán, de megmondom őszintén, nem izgat annyira a játék. Túl sokáig vártattak ahhoz, hogy beszívjon a hype, meg aztán amúgy sem vagyok egy Blizzard őrült, a StarCraft II-t sem vittem még végig. A bombákat a szerkesztőség címére kérjük!

Mo

Egy színlelt rosszullét megtenné kezdésnek. De ha Bate kiszúrná, hogy csak kamuzok, kénytelen lennék a Miguel által a szerkesztőségi hűtőszekrényben felejtett maradék ebédet befalni. Persze akkor kellene egy jó notebook is, hogy zavartalanul játszhassak az intenzíven.

24

ASSASSIN'S CREED III
Az amerikai Függetlenségi Háború vérzivataros időszakában ölthetjük újra magunkra az orvgyilkos gúnyát az Ubisoft készülő játékában. Messze még az október....

16

MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER
Az immáron 13 éve létező Medal of Honor széria legújabb része ismét a háború közepébe repít minket. Exkluzív bemutató és interjú, elsőként a PC Guru hasábjain

44

RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY
Az Umbrella kommandójának tagjaként a zombik által ellepett város megtisztítása lesz a feladatunk, ám nem csak az élőhalottakkal, de a siralmas játékmenettel is meg kell küzdenünk

Tartalom

BEMUTATÓ

010 Hírek
014 Indie hírek
016 Medal of Honor: Warfighter
022 Confrontation
024 Assassin's Creed III
028 WoW: Mists of Pandaria
030 Guild Wars 2
034 Paradox játékok
038 The Amazing Spider-Man
042 Dragon's Dogma

TESZT

044 Resident Evil: Operation Raccoon City
048 Mass Effect 3 multi
050 Cannon Fodder 3
051 All Zombies Must Die!
052 MS Flight
054 Ridge Racer: Unbounded
058 The Sims 3: Vár a színpad
059 Yesterday
062 Insane 2
064 Defenders of Ardania
066 Stacking
067 WARP
068 Legend of Grimrock
070 Witcher 2
072 Kinect Star Wars
076 Sine Mora
077 Devil May Cry HD Collection
078 SSX
079 FIFA Street
080 PS Vita játéktesztek

PC GURU EXTRA

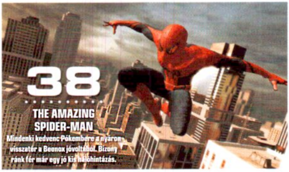
008 Teljes játék tippek/trükkök
060 Yesterday végigjátszás

HARDVER

088 Hardver hírek
090 Az új iPad: mindent a szemnek
092 Hardver bemutatók
094 Zombies Run
096 Guru ÁlomPC
098 Homok a gépezetben
100 Hardvermentőöv

ROVATOK

082 Top 5 Legjobb vétel
083 Nosztalguru
084 Gondolatébresztő
086 Játékmentőöv
102 Levrov
106 Külvilág
112 Egy kis közösségi élet

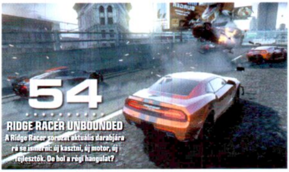


38

THE AMAZING SPIDER-MAN
Mindenki kedvenc Pókembere a nyáron visszatér a Beenox jóvoltából. Bizony ránk fér már egy jó kis hálóhintázás.

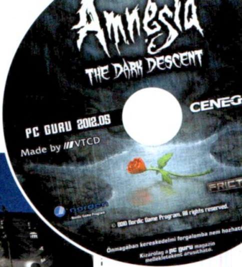
30

GUILD WARS 2
Kipróbáltuk, beleszerettünk és a bétateszt után már most alig várjuk, hogy kezünkbe vehessük az ArenaNet rendhagyó MMORPG-jének kész változatát. Drááágassszág!!!



54

RIDGE RACER UNBOUNDED
A Ridge Racer sorozat aktuális darabjára rá se ismerni: új kasztni, új motor, új fejlesztők. De hol a régi hangulat?

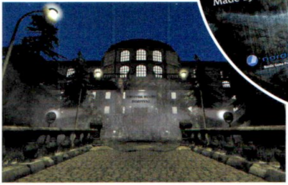


DVD-TARTALOM

Kiváló horrorjáték a DVD-n, na meg videotesztek!

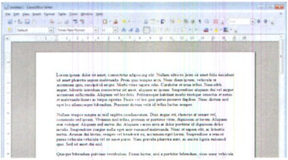
BATTLEFIELD 3 — OKTATÓVIDEÓK

A tavaly októberi megjelenés óta Chris folyamatosan játszogat a Battlefield 3-mal, s ezalatt az idő alatt rengeteg hasznos tudást szippantott magába. Ennek köszönhetően nemrégiben útjára indította saját Youtube-csatornáján Battlefield 3 oktatómód néven ismertté vált sorozatát, aminek részeiben a játék egy-egy fontosabb elemét mutatja be. Megtudhatjuk, hogyan működnek a szakaszok és mi az a spotting-rendszer, vagy hogy hogyan kell lőni aknavetővel. Videóit most megtalálhatjátok DVD-mellékletünkön.



AMNESIA — MAGYARÍTÁS ÉS INGYENES MOD

Teljes játékunk mellé sikerült szereznünk egy hihetetlenül jól sikerült magyarítást is, aminek telepítése valószínűleg nem fog gondot okozni nektek. Ha pedig megtörtént az installálás, felhívnánk figyelmeteket egy másik értékes adathalmazra, ami nem más, mint egy kiváló rajongói mod, melynek neve White Night. A több mint 200 mega kicsomagolása után egy újabb történettel bővül az alapjáték, melyben megtudhatjuk, mi történt Daviddel, hogy mit tett, s hogy miért hívják a kiegészítőt Fehér Éjszakának.



TURKÁLÓ — INGYENES IRODAI PROGRAMCSOMAG

Amennyiben teljes játékunk olyan barátságos méretű, mint a jelenlegi Amnesia, sosem feledkezünk meg Turkáló rovatunkról, ahova rengeteg hasznos felhasználói program, valamint a legfrissebb videokártya driverek is felkerülnek. Válogatásunkban sok új verziót találhattok kedvenc programjainkból, többek közt képkezelők, vírusirtók, és médialejátszók várják a telepítést. Friss kiadás érkezett az ingyenes irodai programcsomagból, a LibreOffice-ból is, mely még mindig szabadon terjeszthető - remek alternatívát jelent a drága konkurenshez képest.

PC GURU LIVE — VIDEOTESZTEK

PCG Live könyvtárunknak ezúttal is előkelő helyet biztosítottunk korongunkon, az elmúlt hetekben megpróbáltunk a lehető legtöbb játékról videót készíteni nektek. Így aztán sikerült felpakolnunk lemezünkre a Binary Domain, a Sine Mora, az Insane 2, az SSX és a Wargame: European Escalation játékok videobemutatóit, illetve nem szabad elfeledkeznünk Külvilág rovatunkról sem, melyben nem csak meglepetésvendéggel és érdekes könyvajánlóval, hanem szuper mozielőzetesekkel is várunk benneteket.

ÍZELÍTŐ

Legutóbb egy megabájtnyi hely sem maradt üresen az Arcania: Gothic 4 mellett, most viszont dúskáltunk a gigabájtokban, ugyanis az Amnesia: The Dark Descent című teljes játékunk csupán lemezünk töredékét foglalta el. Így aztán végre szabadon garázdálkodhattunk az interneten, ahonnan jobbnál jobb videókat és anyagokat töltöttünk le nektek, hogy aztán egy csokorba kötve átadhassuk azokat számotokra. Nagyon jó, magyar feliratos videoelőzetesekkel, Chris Battlefield 3 oktatóvideóival, PCG Live anyagokkal és persze frissített Turkálóval várunk benneteket, ezért aztán ne hagyjátok üresen DVD-meghajtóitok tálcáját, s biggyesszétek be lemezünket a gépetekbe!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

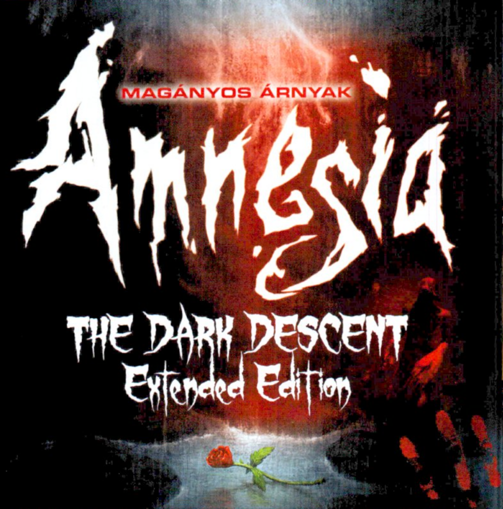
Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/webshop** webcímre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: VT35Q9

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen ártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 5**-ös verzióját. A jelen számunkban található kód **2012. június 1-ig** érvényes.



MAGÁNYOS ÁRNYAK

Amnesia: The Dark Descent – Extended Edition

[ÍRTA CHOCHO] **Félelmetes játékok azóta vannak, hogy a képernyő képes pixeleket megjeleníteni, de forradalmi fejlődést csak pár játék produkált az évek során. Ezek közül a legfrissebb az Amnesia: The Dark Descent...**

Az Amnesia: The Dark Descent nem csak egy játék, hanem maga a megtestesült horror, amit csak és kizárólag erős idegzetűeknek merünk ajánlani. Bár nem áll szándékunkban elrettenteni benneteket, jobb, ha tisztázzuk: az Amnesiát felnőtteknek készítették, közülük is olyanoknak, akik nem ijednek meg a saját árnyékuktól... vagy egy baltás gyilkostól, aki épp a hátuk mögé lopakodik, miközben nagy bátran telepítik a programot. Az Amnesia a horrorjátékok legdurvábbja, alfája és omegája, melyet eddig nem sikerült megközelíteni sem. Most, hogy letudtuk a kötelező figyelmeztetést, tartsatok velünk a következő pár oldalon, ahol bemutatjuk, milyen az igazi rettegés, és ellátunk pár tippel, hogy megelőzhessétek az infarktust. Az életeteket mentjük meg, de nyugi, nem kell megköszönni!

TUDATLANSÁG, BOLDOGSÁG?

A játék története a XIX. századi Poroszországba kalauzolja el fiatal főhősét, Danielt, aki a nevén kívül az égvilágon semmire sem emlékszik. Miután magához tér egy sötét erődítmény falai között, hamar ráébred, hogy bár emberek nincsenek körülötte, valaki – vagy valami – szemmel tartja, és megpróbálja megakadályozni, hogy rátaláljon az igazságra. Ki vagyok? Mit keresek itt? Mi ez az egész? Ezek azok a kérdések, melyek Daniel fejében kavarognak, miközben igyekszik kiutat találni a kastélyból, ahová látszólag egy hóvihar kényszerítette (de csak látszólag). És ennyi legyen is elég. A sztoriból bármi egyebet elárulni felérne egy emberiség elleni bűntettel, lévén a játék legerősebb részéről van szó. Bizony, a félelem ősi ösztönének megidézésén túl az Amnesia kiváló forgatókönyvvel kápráztatja el a nagyérdeműt, mely leginkább H.P. Lovecraft írásaira emlékeztet. A rémtörténetek mesterének neve nem véletlenül került említésre, a fejlesztők saját bevallásuk szerint Cthulhuval kelnek és Hasturral fekszenek, így a játék több ponton is visszautal a legendás író univerzumára. Fontos kiemelni azonban, hogy tényleges dialógus nem sok akad a játékban, a múlt és jelen összefüggéseit hirtelen visszaemlékezések, szétszórt üzenetek és túlvilági hangok tárják fel.

ADATOK

KIADÓ
Frictional Games / THQ

FEJLESZTŐ
Frictional Games

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

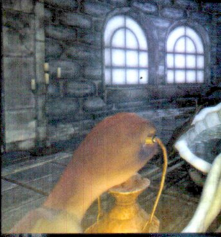
1,5 GHz CPU; 1 GB RAM; Radeon 9600 / GeForce FX VGA; 3 GB HDD

INFO

Az Amnesia: The Dark Descent 2010 szeptemberében jelent meg, kizárólag PC-re. A játékot mind a kritikusok, mind a vásárlók szívesen fogadták. Tavaly a PC Guru Online-on a valaha megjelent legfélelmetesebb PC-s horrorjátéknak választottuk.

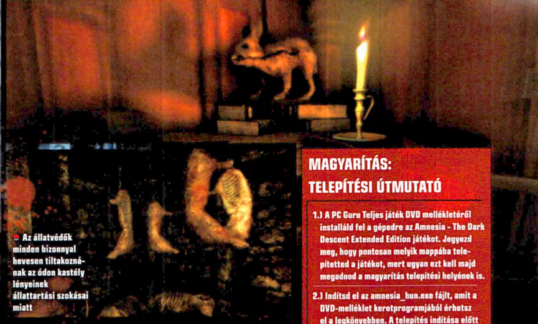
HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!



Az Amnesia: The Dark Descent minden egyes helyszíne tartogat furcsaságokat, na de ez...

A gyertyafény adott, de a romantika nem éppen erős oldala a játéknak



Az állatvédők minden bizonnyal hevesen tiltakoznának az ódon kastély lényeinek állattartási szokásai miatt

A HALÁL ÁRNYÉKÁBAN

Játékmenetét tekintve az Amnesia: The Dark Descent egy point and click kalandjátéknak tekinthető, annyi különbséggel, hogy Danielt first person nézetben irányíthatjuk. Ez azonban nem sokat von le a műfaj érdemeiből, hisz most is tárgyakat gyűjtünk, és logikai feladványokat oldunk meg, melyek jórészt fizikán alapulnak. Akik találkoztak már a csapat korábbi, Penumbra címet viselő sorozatával, tudják, hogy miről van szó, de akiknek kimaradt e szintén alapműnek számító trilógia, azok képzeljék el, milyen lenne, ha a valóságban kellene megmentenünk az életüket egy jórészt láthatatlan gonosztól.

Valószínű, hogy a szekrényajtó nem nyílna ki gombnyomásra, amikor épp el kell bújni, és az is igen esélyes, hogy a bennünket üldöző rémségeket csak a bútorok felborogatásával, és az ajtók becsapkodásával tudnánk lelassítani. Nos, itt pontosan ezt tesszük: mivel harc egyáltalán nincs, de ellenfelekkel találkozunk, kénytelenek vagyunk elbarikádozni magunkat, hogy pár szobával arrébb elbújhassunk előlük. Ehhez viszont meg kell fognunk az adott objektumot, és úgy mozgatni, hogy az az előnyünkre váljon, miközben szorít az idő, a kezünk pedig remeg. A különböző tárgyakat az egérrel mozgathatjuk, ami tulajdonképpen Daniel kezének felel meg. Zseniális húzás a fejlesztőktől, hogy ezekben a helyzetekben sürgetve kell reagálnunk, mert tuti, hogy párszor elszúrjuk a dolgot, ami csak tovább emeli az adrenalinszintünket. Ráadásul az Amnesia világában az ellenfelek nem szimplán bántanak minket, de a szó szoros értelmében kivégeznek. Már a látványuk is elborzaszt, annyira, hogy ha Daniel egy sötét sarokból kémleli őket, rövidesen rosszul lesz, hangokat ad ki, a lények pedig észreveszik, és azonnal megölik. Jó lesz megtanulni tehát, hogy a sötétség a barátunk, annak ellenére is, hogy a szörnyek félnek a fénytől, így a jól bevilágított termeket kerülik.

JUSTINE, TE DRÁGA

Az Amnesia, műfajából adódóan, nem tartalmaz semmilyen többjátékos módot, így kénytelenek leszünk beérni a három homlokegyenest eltérő befejezéssel, illetve néggyel, ha a játék egy bizonyos pontján úgy döntünk, hogy feladjuk. Ez így – felfelé kerekítve – nagyjából 10-15 óra játékot jelent (a befejezés megváltoztatásához elég egy adott helyzetben másképp dönteni, így egy mentéssel sok órát spórolhatunk), de a PC Guruhoz az Extended Edition jár, ami tartalmazza a Justine című DLC-t, melyben egy szintén emlékezetkiesésben szenvedő, fiatal nőt kell irányítanunk. Ezzel újabb 2-3 órát nyerünk, és választ kapunk pár olyan kérdésre, amiket az alapjáték a homályban hagyott.

A RETTEGÉS ARÉNÁJA

Az Amnesia: The Dark Descent egy 2010-es játék, s bár akkor sem volt kifejezetten szép, a saját készítésű HPL2 nevű grafikus motor azért még ma is taníthat egyet s mást a fények és árnyékok játékáról a csúcskategóriás nagyágyúknak. Mivel a kastély nagy része sötétbe burkolózik, fontos, hogy az engine hitelesen kezelje a dinamikus fényeket. Ezzel nincs is semmi gond, mint ahogy a pályatervezés és a speciális effektusok összjátéka is bőven túlmutat az átlagon. Jó hír pedig, hogy a játék kifejezetten gépbarát: az itthoni vasamra ráférne már egy kis kovácsmunka (egy régi Athlon II X2-m van, 3,4 GHz-re húzva, 6 GB RAM-mal és egy Radeon HD5770-essel megtámogatva), mégis maximális pompájában élvezhettem a félelmet, 1920x1080-as felbontás és nyolcszoros élsimítás mellett.

A POKOLBA ÉS VISSZA

Mivel az Amnesia egy kalandjáték, ezért elengedhetetlen, hogy értsük, miről van szó. Bár a játék alap állapotában megköveteli a szilárd angoltudást, a lemezen megtalálhatjátok a külön telepítendő magyarítást, melynek segítségével édes anyanyelvünkön szól hozzánk a program. Mivel azonban a honosítást még a Justine DLC előtt készítették el, ezért sajnos a szociopata lányka kalandjait kénytelenek lesztek angolul végigjátszani. Fontos kiemelni továbbá, hogy a lemezre a játék másolásvédelem nélküli változata került fel, így nem lehet aktiválni a Steam rendszerében. Hogy ez most előny, avagy hátrány, ízlés dolga – a magunk részéről feleslegesnek találtuk volna a digitális verziót, mert a játék semmilyen többjátékos tartalommal nem bír, és több DLC sem várható hozzá. Folytatás azonban igen, vagy, hogy egészen pontosak legyünk, mellékág: a Dear Estherrel híressé vált thechineseroom (igen, csupa kisbetűvel) már dolgozik az Amnesia: A Machine for Pigs című játékon, mely hatvan évvel később veszi fel a fonalat, noha a fejlesztők állítása szerint csak univerzumában osztozik a The Dark Descenttel. Akárhogy is, ha végigjátsszátok a mesteri történettel, remek fejtörőkkel és pazar hangulattal bíró első részt, nem csak hogy felkészültek lesztek az új utazásra (a program 2012 végén jelenik meg), de minden más horror csupán nyári sétának fog tűnni mellette. Komolyan, azt kívánjátok majd, hogy Silent Hillbe mehessetek kirándulni, vagy, hogy Raccoon Cityben piknikezhessetek. Itt az ideje farkasszemet nézni a félelemmel, és a következő oldalakon írt tippek segítségével megmutatni a gonosznak, hogy ki a főnök!

MAGYARÍTÁS: TELEPÍTÉSI ÚTMUTATÓ

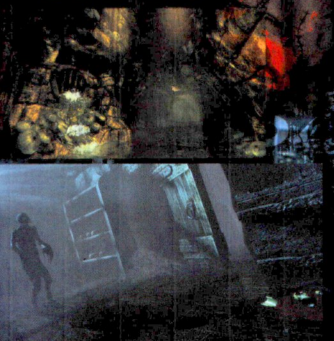
1.) A PC Guru Teljes játék DVD mellékletéről installáld fel a gépedre az Amnesia - The Dark Descent Extended Edition játékot. Jegyezd meg, hogy pontosan melyik mappába telepítetted a játékot, mert ugyan ezt kell majd megadnod a magyarítás telepítési helyének is.

2.) Indítsd el az amnesia_hun.exe fájlt, amit a DVD-melléklet keretprogramjából érhetsz el a legkönyebben. A telepítés indítása előtt zárd be a futó alkalmazásokat, így a telepítő a rendszer újraindítása nélkül tudja frissíteni a szükséges rendszerfájlokat. A honosítás az összes, a játékban található felirat, naplóbejegyzés, menü és egyéb szöveg magyar fordítását tartalmazza, de csak az alap játékhoz.

3.) A magyarítás telepítés közben a „Telepítési hely" panelen válaszd ki a magyarítás telepítésének mappáját a Tallózás gomb segítségével, ami ugyan az legyen, ahová a játékot is telepítetted, majd fejezd be az magyarítás installálását.

4.) Indítsd el a játékot, amely automatikusan magyar nyelven fog most már elindulni.

5.) Ha meggondolnád magad, és mégis inkább angol nyelven szeretnél játszani a játékkal, akkor vagy a Vezérlőpult / Programok telepítés és törlése ablakban, vagy a játék mappájában található Uninstall_hun.exe fájllal, vagy pedig a magyarítás telepítésére szolgáló amnesia_hun.exe fájl újbóli elindításával távolítsd el a magyarítást.



Amnesia: The Dark Descent

Tippek, trükkök, tanácsok

[ÍRTA CHOCHO] **Az Amnesia: The Dark Descent telis-tele van félelmetes, ijesztő, hajmeresztő és gondolkodtató részekkel, melyekre nem árt felkészülni. A most következő két oldalon adunk pár tippet, amik megkönnyíthetik a játékot, illetve felfedünk néhány easter egget, és a befejezéseket is kitárgyaljuk, de persze szigorú figyelmeztetésekkel.**

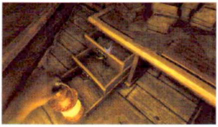
A LEGFONTOSABB SZABÁLY: NE PAZAROLJ!

Az Amnesiában a két legfontosabb dolog a lámpaolaj és a gyufa. Bár a játék első felében még bőven találunk mindkettőből, jobb, ha az eszünkbe véssük, hogy a későbbi pályákon már alig-alig lesz fényforrás, és örülünk, ha élve eljutunk egyik szobától a másikig. Ráadásul Daniel nem egy erős idegzetű fickó: ha túl sokat tartózkodik sötétben (és ez alatt értsetek nagyjából fél percet), pánikba esik, amit elfolyó képpel és furcsa, fagyáshoz hasonló hangeffekttel ad tudtunkra a játék. Eleinte elég, ha valami fényes helyre vonszoljuk, de lesz, hogy erre nem adódik lehetőség, mert vagy mindent ellepnek a szörnyek, vagy elfogy a lámpaolaj, és a konstans sötétség az őrületbe kergeti szegény Danielt. Ha pedig nem jutunk időben fényforráshoz, hősünk hallucinálni kezd, ami azt jelenti, hogy ellenfeleket lát ott, ahol nincs is semmi, vagy épp nem találja meg a szeme előtt lévő tárgyat. Hogy ezt elkerüljük, állandóan égetni kell a lámpást, ami viszont sok olajat fogyaszt. Így, amikor csak lehet, gyújtsunk meg egy gyertyát vagy fáklyát, de figyelem, ne az összeset, mert bár a szobákban több is akad, azzal csak elpazaroljuk a szükséges felszerelést. Sokat segít továbbá, ha feltekert gamma beállítással játszunk. Igen, tudjuk, olcsó trükk... de higgyétek el, rengeteg energiát megspóroltok vele, és a legijesztőbb részeken is könnyebben átjuttok.

A MÁSODIK LEGFONTOSABB SZABÁLY: FUSS, AHOGY A LÁBAD BÍRJA!

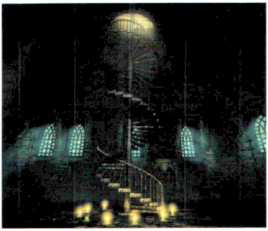
A The Dark Descent ellenfelei sok fejfájást okoznak, ha nem tudjuk, hogy kell kezelni őket. Persze harcolni nem tudunk velük, de megfelelő stratégiával elkerülhetjük, vagy átverhetjük őket, sőt, vannak olyan részek a játékban, ahol elengedhetetlen, hogy szembenézzünk velük. Mivel Daniel remek futó, ezért az alábbi megoldás a legjobb. Amikor egy lény a közelben van, kövessük, ameddig csak tudjuk. Vigyázzunk, hogy ne nézzünk rá, és minden egyes sarkon álljunk meg egy kicsit, nehogy hirtelen megforduljon és keresztülhúzza a számításainkat. Ha ügyesek vagyunk, észrevesszük, hogy a szörny mindig ugyanazt az utat teszi meg, körbe-körbe jár. Bizony, az Amnesiában nincs mesterséges intelligencia, a lények csak bizonyos szögben látnak és hallanak, s ha kitapasztaljuk, hogy mikor hol vannak éppen, könnyedén elslisszolhatunk mellettük anélkül, hogy bántódásunk esne. A Grunt nevű, gyengébb ellenfeleket akár le is futhatjuk, sőt, mellettük is el tudunk rohanni, ha van hely. A Brute-okkal viszont nem árt vigyázni: instant killes dögökről beszélünk, elég egy csapás, és nekünk annyi. Őket tehát jobb kijátszani. Figyelem: a lámpás és a fáklya, akármilyen fontos szerepet is játszanak, a szörnyek közelében csak felhívják ránk a figyelmet. Ha Daniel elméje nem tiszta (ezt a játék tárgylistájában ellenőrizhetjük), előbb keressünk gyógyszert és szedjük össze magunkat, mert elképzelhető, hogy sok időt kell a sötétben töltenünk, ezzel próbára téve az idegrendszerünket.

GYŰJTÖGESS, AMENNYIT CSAK BÍRSZ



A pályák tele vannak ládákkal, üvegekkel, hordókkal, melyekkel, használva a kezünket, interakcióba léphetünk. Bár az esetek többségében nincs bennük semmi különös, nem árt, ha hagyunk magunknak időt felfedezni a terepet, mert az esetleges gyufán és gyógyszeren túl a történet megértését segítő dokumentumok felett is el tudunk siklani. Különösen ajánlott a szekrények és fiókos asztalok átbogarászása, mert ha egyszerre azon kapjuk magunkat, hogy se gyufánk, se olajunk, és a dilibogyókból is kifogytunk, bizony fejjel mehetünk a falnak. Ha mégis ez a helyzet áll elő, ne csüggedjünk: egy-egy korábbi mentéssel, vagy egy kis visszasétával még segíthetünk magunkon.

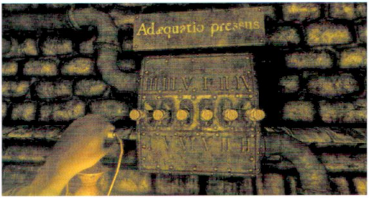
ALEXANDER THE GRAVE?



A játék egyik legfontosabb szereplője Alexander, a báró, akinek az otthonában bóklászunk. Bár a program segít fényt deríteni az uraság titkaira, valódi arcát egy easter egg segítségével fedhetjük fel, mely messze a legijesztőbb elrejtett utalás, amivel valaha dolgunk akadt. Amikor a kínzókamráknál járunk, a csigalépcső tetején megtaláljuk a báró dolgozószobáját, benne egy egész átlagos festménnyel önagyságáról. Miután körülnéztünk és felszedtük, amiért jöttünk, menjünk le a kínzókamrákhoz és várjunk pár percet, hogy Daniel a gatyájába csináljon. Amikor már búcsút intettünk a józan eszünknek – azaz a kép kéken izzik és minden folyik –, látogassunk vissza a dolgozószobába, és nézzük meg újra a festményt...

A GÉPEZET TITKA

A The Dark Descent, mint minden kalandjáték, tartalmaz pár fárasztó logikai feladványt, melyek ugyan nem kimondottan nehezek, de a félelem uralta elmén így is könnyedén kifognak. Egyike ezeknek a Machinery Room furcsa gépezete, melynek beüzemeléséhez az alábbiakat kell tennünk. Először is, a szobába belépve menjünk a karokhoz, és húzzuk be őket a mintának megfelelően: felfelé álljon az V., az I. és a II., míg lefelé az I., az V. és a II.. Ha ez megvan, irány a másik szoba Flow Machine nevű szerkezete. Eddigre kell, hogy legyen nálunk három csap, ezeket fogjuk most a megfelelő helyre illeszteni. A nevük elárulja, hová valók: a Flow Cycle Rod megy a körbe, a Trinity Steam Rod a háromszögbe, a Four Phase Amplitude Rod pedig a négyzetbe. Innen irány a környező termek, három nagy fogaskereket kell összeszedni, melyek nem férnek bele a tárgylistába, így a két kezünkkel kell őket lecipelni a főgéphez. Ha mind a három megvan, illesszük őket a helyükre, majd menjünk be a baloldali helyiségbe, ahol egy rakás szenet találunk. Három széndarabot kell a gépbe dobnunk, hogy működésre bírjuk. Innentől szabad a pálya, a lift működésbe lép.



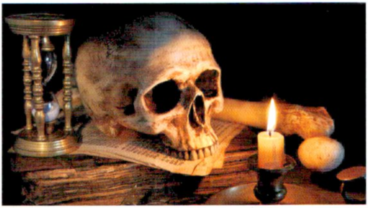
A BEFEJEZÉSEK - FIGYELEM, SPOILERVESZÉLY!

A cikkben utaltunk rá, hogy a játék egy pontján eldönthetjük, hogy melyik befejezést szeretnénk látni. Nos, most spoileresen ugyan, de elmondjuk, miként lehet megnyitni a különböző végkifejleteket. Így aki nem szeretné, hogy lelőjük a poént, az nyergeljen át a következő tippre... Mindenki eltűnt, akit nem érdekel a játék vége? Kezdhetjük? Rendben. Szóval, elméletileg három befejezés létezik, de van egy negyedik, rejtett ending is, mely afféle kakukktojás, úgyhogy kezdjük vele. Amikor a cellában vagyunk, Daniellel meg kéne szökni, mielőtt a Sötétség bejut és elkap. Ez viszont csak egy lehetőség: ha úgy döntünk, hogy feladjuk, és várunk nagyjából tíz percet, a Sötétség elemészti Danielt, Alexander pedig köszönetet nyilvánít önfeláldozásunkért. A játék végén három további befejezés vár: a Bosszú, a Jó és a Rossz végkifejlet. A Bosszú talán a legérthetőbb, mert ebben Daniel életben marad, és elhagyja a kastélyt egy epilógus kíséretében. Hogy ezt a befejezést kapjuk, szimplán borogassuk fel az energiát tápláló köveket Alexander portálja alatt. A Jó végkifejlet kissé filozofikus. Ebben Daniel Agrippával együtt átlép a tér és idő szövetén, hogy egy szebb világba jusson. Ezt csak akkor tehetjük meg, ha magunkkal hoztuk Agrippa fejét. Az utolsó teremben várjuk ki, hogy Alexander megnyissa a portált, majd dobjuk bele a levágott fejet. A rossz befejezéshez szimplán hagyjuk, hogy a portál megnyíljon, de ne menjünk át rajta, hanem engedjük be a Sötétséget és haljunk meg. Ez utóbbi egyébként hasonlít a bónusz lezáráshoz.

SZUPERTITKOS!

Ha átnézitek a játék feltelepített fájljait, találtok egy tömörített archívumot, aminek super_secret.rar a neve. Amikor ki szeretnétek bontani, jelszót kér – vajon mi lehet ez? Nos, a fejlesztők kreativitása nem állt meg a játék készítésénél. A három fő befejezés egy-egy jelszótöredéket ad, melyeket összerakva megnyithatjuk a fájlt. Bár normális esetben ez hosszadalmas procedúra lenne, csak most, csak nektek, íme a jelszó: lke271tyr299odn314. Kicsomagolva a pakkot egy rakás bónusz anyaghoz juthattok a játék készülésével kapcsolatban. Elolvashatjátok a teljes dizájn dokumentációt, megnézhettek pár videót az Amnesia korábbi változataiból, vagy megcsodálhatjátok a művészi munkákat, rajtuk sosem látott szörnyekkel és helyszínekkel. Ez aztán a fejlesztői ajándék, köszönjük, Frictional Games!

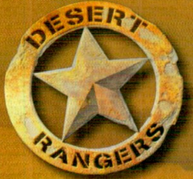
CSAK NYUGI!



Az utolsó tipp furcsa lesz: óránként tartsatok szünetet, és ha nagyon féltek, inkább lépjetek ki. Bár túlzásnak tűnhet, tény, hogy az Amnesiánál félelmetesebb játékkal nem találkoztam, holott nagy rajongója vagyok a műfajnak, és minden nagyobb címbe belekóstoltam már. Amennyiben úgy érzitek, hogy a játék rátok hozza a frászt, kerítsetek egy havert, aki veletek együtt izgulja végig a történetet, vagy játsszatok nappali fényben, nyitott ablakokkal – úgyis megjött a jó idő, nem árt egy kis friss levegő a sok penészes várbörtön után.

WASTELAND 2

Ahogy öregszik az ember, úgy érti meg a szülei kesergését a „jobb időkről", az „aranykorszakról", és az évekről, amikor minden egyetemesen jobb volt. A videojátékok esetében ez szerencsére nem teljesen igaz, mert ez pontosan az a világ, ahol az idő leginkább fejlődést és új vívmányokat hoz. A fekete-fehér pacákból így lettek előbb sprite-ok, aztán igazi 3D-s modellek, a szöveges kaland- és szerepjátékokból pedig az utolsó szögig kidolgozott epikus történetek. Igaz ez a Wastelandre is, a játékra, amely nélkül ma nem lenne Fallout. Brian Fargo megkerülhetetlen, játéktörténelmi jelentőségű műremeke már 1988-ban lerombolta az egész világot, hogy az Egyesült Államok és a Szovjetunió között zajló nukleáris háború romjai közé megálmodja minden idők egyik legkidolgozottabb, leghangulatosabb szerepjátékát, amely messze megelőzte korát összetett játékmenetével, gazdag tartalmával, perzisztens világával, ahol minden döntésnek, minden cselekedetnek súlya és következménye volt. Szinte hihetetlen, hogy folytatást két évtized alatt se kapott: Fargóék ugyan próbálkoztak, házaltak vele, de mindenki nemet mondott, így végső elkeseredésükben inkább megcsinálták a Falloutot, amely nemcsak túlnőtt a Wastelanden, de egyenesen legendává vált, már a megjelenése pillanatában. A játékipart alaposan felbolygató Double Fine féle Kickstarter projekt (amiről az előző számban Stöki írt egy remek két oldalas értekezést) az eredeti alkotókat is megihlette, akik a sok kísérletezésnek köszönhetően már kész sztorival, dizájnnal, tervekkel rendelkeztek, így a folytatás jelentős előnnyel indul. Már csak azért is, mert a kitűzött 900 ezer dolláros célt napok alatt sikerült elérni, jelen pillanatban a közösségi pénzgyűjtés 1,7 millió dollárnál jár, és még kereken két hét van a lezárásig. Mire ezeket a sorokat olvassátok, ti már nagyjából tudni fogjátok, hogy mi lett a végeredmény. A tét különösen nagy, mert március legvégén kiderült: ha a számláló eléri a 2,1 milliót, a szerepjátékok egyik veteránja, az Obsidian is beszáll a projektbe, hogy tapasztalatával és sokat látott fejlesztőivel emelje a játék nívóját. Remélhetőleg a buggyártási képességeiket a háttérbe szorítják, hiszen az idő nem sürgeti őket: a Wasteland 2 a jelenlegi tervek szerint csak jövő ősszel jelenne meg, így semmiképp sem beszélhetünk elsietett folytatásról. Drukkolunk nekik: ennél jobb kezdeményezést el se lehetne képzelni!



PÉNZ BESZÉL: ÜZLETI HÍREK

KOMOLY BAJBAN A SEGA

Nem ússza meg újabb krízis nélkül a SEGA: a japán játékóriás 7,9 milliárd jenes (!) veszteséggel zárja a negyedévet, miután újraszervezte játékfejlesztői kapacitását. A veszteség nagy részét az újraszervezés kapcsán felmerült költségek teszik ki, hiszen az összes divíziót, három kontinenst érintő változtatásokról van szó. A legtöbb új, népszerű, de nem túl sikeres sorozatnak annyi, a jövőben az olyan bejáratott neveket erőltetik majd, mind a Sonic, a Football Manager és a Total War sorozat. A törölt játékok sora egyelőre nem ismert, de komoly veszteséglistának nézünk elébe: tippjeink szerint az olyan konzolos címeknek búcsút mondhatunk, mint a Bayonetta 2 vagy a tervezett, de leginkább csak pletykált Vanquish 2.

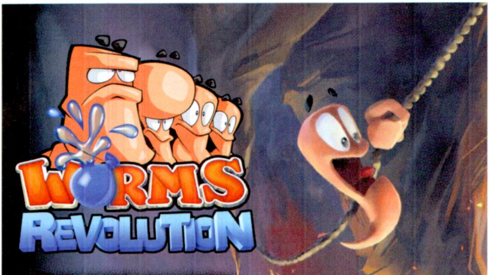
GAME HUZAVONA

Az előző számban még csak egy lehetséges forgatókönyv volt, a hónap végére viszont valósággá vált: bezárt a GAME. Az angol játékpiac egyetemes ura 2100 alkalmazottól vált meg és több száz boltot zárt be, sőt, még az online webshopot is lelőtték. Az állapot szerencsére nem tartott sokáig, hiszen a bolthálózat helyzete egy hét alatt rendeződött. Az új tulajdonos az OpCapita nevű befektetői csoport, amely jelképes, 1 fontos áron vásárolt be, de a 85 millió fontra rúgó tartozásokat kénytelenek kiegyenlíteni. A tulajdonosváltást 333 bolt és 3200 alkalmazott éli túl, így sokan azok közül is ismét munkába állhatnak, akik pár napig az utcára kerültek. A tét mindenesetre nagy, az angol videojáték piac értéke 3 milliárd font körüli értékre tehető.

PARTNERT VESZÍTETT A THQ

A túlélés sehogy se akar összejönni a THQ-nak, hiszen tavaly már kirúgtak egy csomó embert, megfelezték a vezérigazgató fizetését, bezártak több stúdiót, most azonban komoly partnert tveszítettek. A kereskedelmi oldal a Codemasters játékok terjesztéséről gondoskodott Észak- és Dél-Amerikában, legalábbis mostanáig. A jól jövedelmező feladatot a Warner Bros. vállalta át, így a britek autós játékait már a feltörekvő WBIE fogja piacra dobni a kontinensen. A két fél már dolgozott együtt a The Lord of the Rings Online kapcsán. A THQ a múlt hónapban az Adidasszal is összerúgta a port egy elmaradt játék kapcsán, de a bírósági ügy végül peren kívüli megegyezéssel végződött, így egy krízist azért legalább sikerült elhárítani. De a felhők már gyűlnek...

A SYNDICATE BEFEJEZÉSE ÓTA FREE TO PLAY JÁTÉKON DOLGOZIK A STARBREEZE. A COLD MERCURY-RÓL EGYELŐRE SEMMIT SE TUDNI



Nagy bátorság kell ahhoz, hogy az ember összemerje számolni, hány Worms játék jelent meg a generációváltás óta, de mi voltunk ennyire bátrak. A szám pedig... több mint amit az ember gondolna, vagy ami ésszerűnek tűnne, hiszen a most már kizárólag a digitális piacokra játékokat gyártó Team17 nem szimplán tehenet fej, de már BTK-t sértő módon bánik azzal a szerencsétlen sorozattal, amely egykoron a létező legjobb multiplayer élmények egyikét adta, mára viszont inkább a rosszabbnál rosszabb folytatásokról ismert. Úgy tűnik, ez a Team17-et egyáltalán nem zavarja, és gondolkodás vagy bűntudat nélkül ontják évről évre az egy kaptafára készülő részeket. A Worms Revolution mégis más lesz, mint az eddigiek, mert nem egy korábban kiadott Wormsöt csomagolnak újra, hanem megcsinálják azt, amire vagy tíz éve várunk: fogják a 3D-s részek motorját és felhasználják

a klasszikus, 2D-s játéktérben. Nekünk sincs ötletünk, miért csak most jöttek rá erre a kézenfekvő tervre, de a lényeg, hogy a Revolution az a Worms rész lehet, ahol talán már nem kell letagadni, hogy az ember játszott vele. Ennek ellenére rettenetesen keveset tudni róla, csak annyi biztos, hogy az olyan klasszikusok visszahozása mellett, mint a Szent Kézigránát, vagy a robbanó birkát tartalmazó arzenál, jutott elég idő és kreatív energia az új fegyverek kitalálására. A Revolution fejlesztői oldalról is ígéretesnek tűnik, a Team17 az elmúlt hetek során sikeresen visszaédesgette magához Andy Davidsont, a Worms sorozat atyját, aki már vagy egy évtizede nem járt sem a stúdió, sem a játékfejlesztés közelében. Davidson nem csak a Revolution munkálataiban vesz részt, de bejelentés előtt álló, vagy épp csak ötlet szintjén létező címek létrehozásában is aktív szerepet vállal.

Warhammer 40k: Dark Millenium Online

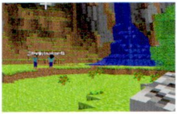
Hónapokig lógott a levegőben, de megmenekült – a THQ nem törölte a Warhammer MMO-t, csak épp már nem, mint MMO adják ki. A váltás meglehetősen egyedi és példanélküli, hiszen online szerepjátékból singleplayer csomagot faragni még senki sem mert. A THQ erős közösségi funkciókat, mély online rendszert ígér a történet mellé, egyelőre dátum és rendes részletek nélkül. A váltás különösen annak fényében furcsa, hogy a Space Marine folytatását a kiadó korábban kizártnak tartotta, és a Dark Millenium Online-t ajánlotta helyette a Warhammer rajongóknak.

A jövő F2P MMO-járól mesél az ngmoco

ngmoco:)

Komoly előrelépést vár az elkövetkezendő években a Free To Play játékok kategóriájában az ngmoco. A svéd, leginkább mobiljátékokat gyártó stúdió szerint nem kell évtizedeket várni arra, hogy a Skyrimhoz mérhető hatalmas, szabadon bejárható, történettel, küldetésekkel, nonlineáris játékmenettel rendelkező RPG kerüljön a piacra. A stúdiót menedzselő Ben Cousins szerint a következő lépcsőfok az lesz, mikor a mikrotranzakciók már komplett, az élményt jelentősen megnövelő játékelemeket is magukba foglalnak, így a játékosok átlagosan 60 dollárt, vagyis egy dobozos cím árát költik majd az online szórakozásra.

Egyre távolabb pozícionálja magát a budget játékoktól a City Interactive. A hazai piac egyik kedvenc kiadója most épp egy Free to Play FPS-en is dolgozik. A World of Mercenariest az Unreal Engine 3 hajtja, a fejlesztők csapatmunkára építő játékmenetet, átalakítható fegyvereket és döbbenetesen szép látványvilágot ígérnek – na meg egy komoly bétatesztet.

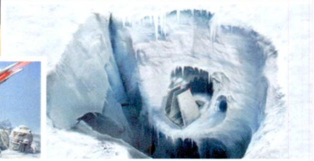


További nullákat tehet a bankszámláján levő összeg mellé a Mojang, a Minecraft mögött álló stúdió, hiszen minden idők legsikeresebb indie játéka már 80 millió dollárt (!) termelt. Az impozáns, ép ésszel szinte felfoghatatlan siker már-már az Angry Birds birodalmat igazgató Rovióéhoz mérhető, akik tavaly 100 millió dolláros bevételt könyvelhettek el.

Új, nem várt licencpartnert talált magának az Epic az Unreal Engine 3-hoz: az FBI is megvette a motort. Az egész generációt meghatározó engine-t az amerikai Szövetségi Nyomozóiroda a kiképzés során, életszerű szituációk szimulációjához szeretnék használni. A fejlesztést a Virtual Heroes végzi, akik már katonai orvosoknak is gyártottak hasonló programot.

A dohánytermékekhez hasonló matricák bevezetését szeretné két amerikai politikus a videojátékok esetében. Az Act H.R. 4204-es törvényjavaslat kimondja, hogy minden nem fiatal gyerekeknek szánt játékra rá kell írni, hogy az „erőszakos videojátékok agresszív magatartást okozhatnak". A javaslat 2002-ben tűnt fel először, és eddig hatszor kaszálták el – a benyújtókon kívül senki se látja értelmét, a kiadók érdekvédelmi szervezete egyenesen alkotmánysértőnek tartja.

VALAMIKOR TAVASSZAL VÉGRE ELINDUL AZ END OF NATIONS ZÁRT BÉTATESZTJE: IDÉN TALÁN VÉGRE MEGJELENHET A SOKAT KÉSŐ MMORTS!



Battlefront 3 képek a Resi ORC lemezén?

Minden idők talán legnagyobb kihagyott ziccere a Wii-s, mozgásérzékelős, fénykardos Star Wars játék – nem tudjuk, hogy a LucasArts játékrészlegénél mi folyhat, az viszont biztos, hogy az elmúlt pár évet komolyan megsínylették. A gyakorlatilag techdemóként funkcionáló The Force Unleashed a folytatással se tudta beváltani kevéske ígéretét, más játékkal – mondjuk a legalább másfél évtizede kívánt X-Wing: Tie Fighterrel – így inkább egyáltalán nem is próbálkoztak. Pedig zseniális sorozatokon, mindenki által ismert karaktereken ülnek, amiket minden épeszű kiadó jobbnál jobb játékok gyártására használna. Ennek a tétovázásnak a legnagyobb vesztese talán az a Battlefront sorozat, amely a kritikusoknál soha, a játékosok körében viszont mindig tarolt, akármilyen részről, akármilyen platformról is volt szó. A Star Wars világ Battlefield klónja maga az átok: akárki is próbált harmadik részt csinálni eddig hozzá, vagy csődbe ment, vagy a tönk szélére került. 2008-ban kiderült, hogy a LucasArts két kemény évnyi munka után húzta ki a dugót az első változatból. A fejlesztést végző Free Radical alaposan megsínylette a döntést, a bezárástól csak a felvásárlás, a Crytek családba való beolvadás mentette meg őket. A program ezután nem került teljesen jó helyre, 2010-ig az a Slant Six dolgozott rajta, akik a mostani számban tesztelt Resident Evil: Operation Raccoon City-vel mutatták meg, hogy mennyire értenek a játékfejlesztéshez. Hiába vették ki a kezükből a fejlesztés, mégis képesek voltak arra, hogy az ORC lemez egy elrejtett szegletébe, a „Luke" nevű mappába azokat a töltőképernyőket rakják, amik a Battlefront 3-hoz készültek. Mivel elég kicsi rá az esély, hogy a Star Wars világhoz létrehozott textúrák, karaktermodellek, háttérképek akár csak minimális szerephez is jutottak volna a Resident Evil fejlesztése során, ezért szinte biztos, hogy csak a világnak akarták megmutatni, a múltban bizony volt már náluk neves franchise. És mi a helyzet most a Battlefront 3-mal? A pletykák szerint a játékfejlesztés joga annál a Spark Unlimitednél van, akik a Legendary-t és a Turning Pointot követték el, azt a két játékot, amelyeknél alacsonyabb értékelést ezidáig csak kevés program kapott. Nekünk is lenne egy kérdésünk: az ilyen stúdiók hogy jutnak ekkora kaliberű megbízatásokhoz...?

Úton a Baldur's Gate HD

Az MDK 2 felújítása után újabb klasszikust porol le a Beamdog: nyáron érkezik a BioWare kultikus szerepjáték sorozata, a Baldur's Gate. A PC-re, Macre és iPadre egyaránt megjelenő Baldur's Gate: Enhanced Edition az alapjátékba igazán mélyen nem nyúlt, viszont tartalmazni fogja annak remek kiegészítőjét, a Tales of the Sword Coastot, sőt, a veterán BioWare fejlesztőket a sorai között tudó csapat még új tartalmat is gyárt hozzá küldetések, tárgyak és talán csapattársak képében. A restaurátorok maximális tisztelettel és a lehető legnagyobb jóindulattal kezelik a témát, így a játék biztos, hogy nem lesz drágább tíz dollárnál. A Beamdognak komoly tervei vannak a sorozattal, hiszen a második rész felfrissítése is folyamatban van, ha pedig ezek sikerrel veszik az akadályokat a piacon, idővel a Baldur's Gate harmadik része is elkészülhet, 12 év után bővítve trilógiává a történetet.

TOP 10

ANGLIA 03.25 – 03.31

FIFA Street

Itt a jó idő, végre ki lehet menni a szabadba, de az angolok inkább továbbra is otthon rúgják a bőrt, kispályán, kiskapura.

PCG 12.05 **80%**

Mass Effect 3

A kiábrándult játékostömeg, a nagy felhajtás és a petíció se volt elég ahhoz, hogy Shepard kapitány kalandját bármi is megfogja a kasszáknál.

PCG 12.04 **88%**

Tiger Woods PGA 13

Olyan jól sikerült Tiger Woods mosdatása, na meg az új rész, hogy rögtön a harmadik helyen nyitott!

PCG XX.XX **XX%**

Resident Evil ORC

Nem tudjuk megmagyarázni, de tényleg: hogy kerülhetett ez a toplistába, ráadásul rögtön a negyedik helyre? Őrült nép ez az angol!

PCG 12.05 **50%**

The Elder Scrolls V: Skyrim

Gyűlnek a felhők, mikor ezeket a sorokat olvassátok, talán már bejelentették végre az első DLC-t is!

PCG 12.01 **95%**

FIFA 12

Döbbenetes, hogy mekkorát zuhant a FIFA a listán: már csak a hatodik helyre fért be, de legalább a kiadása óta folyamatosan a top 10-ben van!

PCG 11.12 **92%**

Naruto Shippuden: UNSG

Ha osztanának díjat a létező leghosszabb játékcímért, Naruto és csapata csípőből, erőlködés nélkül nyerne.

PCG XX.XX **XX%**

Call of Duty: Modern Warfare 3

Egészen biztosak vagyunk benne, hogy novemberig ezt se lehet majd levakarni a listáról – és akkor is az új CoD váltja!

PCG 12.01 **86%**

Battlefield 3

Hiába kell nyolc teljes hónapot várni az első DLC-re, a patchek és a fegyverek ropogása elég csábító ahhoz, hogy vigyék, mint a cukrot.

PCG 11.12 **92%**

Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games

A családi sportjáték, ami az Olimpia előtt és utána is biztos, hogy toplistás lesz.

PCG XX.XX **XX%**

KÉSZÜL AZ ORCS MUST DIE 2!, A TAVALYI, NAGY SIKERT ARATOTT TOWER DEFENSE JÁTÉK FOLYTATÁSA, RÁADÁSUL MÁR NYÁRON MEGJELENIK!

Tweetek a játékvilágból

Újra befektetőktől kapok leveleket: nem tudom, miért hiszik, hogy pénzre lenne szükségünk, de azért jól esik!

MARKUS „NOTCH" PERSSON, A MINECRAFT ATYJA EDDIG 80 MILLIÓ DOLLÁRT KASZÁLT JÁTÉKÁVAL.

Ezennel lemondok az Infinity Ward éléről, a Call of Duty vezetői posztjáról és távozok az Activisiontól

ROBERT BOWLING, AZ UTOLSÓ INFINITY WARD VETERÁN IS TÁVOZOTT A STÚDIÓTÓL - VAJON HOL FOLYTATJA TOVÁBB?

Kérlek a @Polytron -t kövessétek a FEZ hírekért, én leléptem

PHIL FISH UTOLSÓ TWITTER ÜZENETE, MIUTÁN A JAPÁN JÁTÉKFEJLESZTÉSRE TETT MEGJEGYZÉSEI LAVINÁT INDÍTOTTAK EL

Alig várom, hogy bejelentsük a nem Kickstarter játékom, hogy végre ne az legyen a neve, hogy a „nem Kickstarter játék"

RON GILBERT VALAMIN NAGYON DOLGOZIK A TIM SCHAFER BRIGÁDBAN: MOST MÁR IDEJE LENNE MEGTUDNI, HOGY MIN!

MISTBORN RPG KÉSZÜL

Alkotói közreműködéssel viszi át videojáték formába a Mistborn trilógia könyveit a Little Orbit. Az alig két éves stúdió igazi veteránokat tud a fedélzetén, hiszen a Mistborn: Birtright történetét az Infinity Blade 2-t is író Brandon Sanderson jegyzi. Ismerős a név? Valószínűleg azért, mert ő írta a játék alapját adó könyvsorozatot! A sztori több száz évvel az első kötet előtt játszódik, Fendin „Fiddle" Fathwell-lel a főszerepben, aki az Allomancy mágia megtanulásával veszi fel a harcot a gonosszal, aki a családja életét fenyegeti. A sötét, gótikus világban játszódó Birtright PC-re, PS3-ra, X360-ra és Macre jelenik meg, meglehetősen későn, valamikor 2013 legvégén.

TOTAL WAR KONZOLON

Nagy tervei vannak a Total War sorozattal a Creative Assemblynek. A vergődő SEGA istálló egyik legsikeresebb és legnépszerűbb sorozata a jelenlegi konzolgenerációt teljesen kihagyta – a stúdió szerint a gépek egyszerűen nem alkalmasak arra, hogy lekezeljék a gigantikus háborút és annak részletes stratégiai részét, ez azonban a PS4 és a következő Xbox megjelenésével változhat. A CA szerint az akadály elsősorban technikai, és nem a kezelőfelületből ered, hiszen ilyen típusú játékkal eddig nemigen próbálkoztak ezen a platformon, de egy olyan feladatról van szó, amire izgalmas lesz megoldást találni. A komplex játékok portolására már van példa: a sikeres Civilization Revolution.

ÉRKEZŐBEN:

04.13 | X360

Fez

Azt hittük, már sose fog eljönni ez a pillanat, de pont egy nappal a Guru után végre megjelenik a FEZ, ami túlzás nélkül az indie játékfejlesztés egyik legjobban várt címe. Már csak azért is, mert rettenetesen régóta készül, a fejlesztést szinte egyedül végző Phil Fish még 2007-ben jelentette be, hogy aztán szinte minden évben, később minden negyedévben arrébb tolja. Fish ugyan jelenleg épp közellenség (miután becsmérlően nyilatkozott a japán játékfejlesztés helyzetéről, amit a média meglehetősen ferdítve közölt le), de a FEZ még így is kihagyhatatlan!

04.25 | PC, PS3, X360

UEFA Euro 2012

Szakít az eddigi hagyományaival és a lemezes kiadással az EA Sports, legalábbis egy játék erejéig, hiszen kizárólag letölthető formában lesz elérhető az idei EB feldolgozása. Olyan lépés ez, ami régóta esedékes, különösen a sportjátékok brutális értékvesztése, na meg az évenkénti kiadásokban eszközölt kevés változtatás miatt. Az UEFA Euro kifejezetten barátságos, 16 fontos/2500 FIFA pontos áron jelenik meg, az EB teljes kelléktárát, így a kupáért folyó versenybe beszálló mind az 53 csapatot és a meccsekhez felépített nyolc stadiont is tartalmazva.

04.27 | PS3, X360

Prototype 2

Sajnos a Prototype 2 sem tudja nem megvárakoztatni a PC-s játékosokat, hiszen a konzolos verziókat csak később követi az átirat, mégis érdemes észben tartani, hogy a szuperhősös sztori áprilisban folytatódik. Arról ugyan megoszlanak a vélemények, hogy az első rész jó volt-e, és ha igen, akkor meddig, az viszont biztos, hogy továbbra sincs olyan játék, ahol helikoptereket és tankokat lehetett hajigálni a barátságtalan ellenfelek irányába, vagy ha úgy adódik, hát közvetlenül a fejükre. Úgyhogy izmokat melegíts, jöhet a városrendezés!

04.27 | PC

Risen 2: Dark Waters

Következő számunkban száz százalék, hogy tesztelni fogjuk, de nem győzzük elégszer emlegetni a Risen 2-t. Mert ugyan az elődje sok csalódást okozott egyeseknek (mások pedig egyenesen isteninek tartották, mi például 86%-ot adtunk rá!), de a folytatás olyan témához nyúl, amit nemcsak szerepjátékban, de más stílusban is kevesen használnak: ez kérem nagyipari kalózkodás lesz! Ráadásul a játék nem csak szebbnek, de sokkal színvonalasabbnak is tűnik elődjénél, így az egyre inkább megerősödő európai RPG-k piaca egy újabb világszínvonalú kalandnak néz elébe.

PC-RE IS MEGJELENIK AZ EPIC MICKEY 2. A DISNEY MULTIPLATFORM MEGAJÁTÉKÁT A JÖVŐ HÓNAPBAN VESSZÜK GÓRCSŐ ALÁ!

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

Spelunky

http://www.spelunkyworld.com/

A kaliforniai Derek Yu játéka 2008 decembere óta a piacon van (és azóta el is nyerte az őt megillető kultstátuszt), ám most ismét a figyelem középpontjába került, hiszen készül a felújított verzió, korszerűbb (bár továbbra is kajla) grafikával, még több izgalommal, ráadásul négyfős kooperatív és kompetitív multi is helyet kap benne. Ez a változat egyelőre csak az XBLA rendszerén lesz elérhető, ám van rá halvány remény, hogy más platformokra is átírják a srácok. A klasszikus PC-s alapmű persze továbbra is ingyenesen letölthető a hivatalos oldalról – aki még nem ismerné, ez egy remek old-school platformjáték, amely a roguelike műfaj alapelveire épül (lásd: Binding of Isaac, Dungeons of Dreadmor), azaz a kincsekkel és rettentő szörnyekkel teleszórt földalatti pályák véletlenszerűen generálódnak, és csak egy életünk van, így tényleg beleélhetjük magunkat az Indiana Jonesra emlékeztető főhős kalandjaiba.

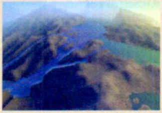
Bátran tegyetek vele egy próbát – de csak óvatosan, elég hamar be tudja szippantani az embert...

Arcane Worlds

http://ranmantaru.com/games/arcane-worlds

Nem hiszem, hogy sokan emlékeznek a Magic Carpet című Molyneux-csodára, mely a Bullfrog aranyéveiben jelent meg még 1996-ban, bár a PlayStation-verzió 2009 tavaszán újra felbukkant a PSN-en. Akárhogy is, a klasszikus játék, amelyben egy varázsszőnyegen repkedve harcolhattunk mindenféle szörnyekkel és rivális mágusokkal, miközben az alattunk elsuhanó tájat durva varázslatokkal átformálhattuk, megihlette a Ranmantaru Games színeiben tevékenykedő Alexey Volynskovot, aki Arcane Worlds címmel készít egy hasonló játékot, persze a mai kor követelményeihez igazítva.

A hivatalos honlapon keresztül az Indie DB oldaláról letölthető demó igazi meglepetés volt számomra, hiszen a terraformálás hasonlóan élvezetes, mint a From Dust esetében volt, és ha mindezt sikerül megtölteni élettel, hangulattal, egy igencsak kellemes játékot kapunk majd a megjelenéskor. Ha valaki támogatni akarja a projektet, öt dollárért máris megrendelheti a pre-alpha verziót.



Vertex

http://bit.ly/H6oRoK

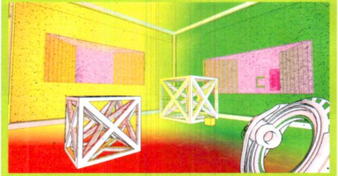
Egy Benjamus becenevű, 16 éves (!) srác építgeti ezt a játékot, amelyet saját bevallása szerint leginkább a Super Metroid, a Spelunky és a Cave Story inspirált, és ez meg is látszik rajta, hiszen egy meglepően érett és jól összerakott alkotásról van szó. A Game Makerben fejlesztett Vertex egy klasszikus platformcím, kellemes grafikával, átgondolt pályatervezéssel, remek hangulattal – érdemes kipróbálni a demót, meglehetősen biztató a dolog a jövőre nézve...

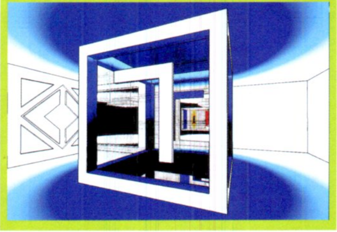
Antichamber

http://www.antichamber-game.com/

2012 egyik legnagyobb indie-sikerének ígérkezik az ausztrál Alexander Bruce alkotása, amely ez idáig gyakorlatilag minden kiállításról és eseményről, ahol 2009 óta bemutatkozott, díjak özönével tért haza, beleértve az Epic által kiírt Make Something Unreal fődíját is, ráadásul nemcsak játékoldalak és magazinok, de tudományos publikációk is foglalkoztak már vele (és még meg sem jelent...).

A minimalista dizájnú, belső nézetű puzzle épp olyan nyitott gondolkodást igényel, mint a Portal – sőt sokkal nyitottabbat, lévén a világ, amiben megpróbálunk előrejutni, nem euklideszi geometriával épül fel, leginkább olyan, mintha Escher rajzai keltek volna életre, így nehéz viszonyítási pontokat találni a mindennapok rendszeréhez szokott agyunkkal; nem hiába szereti Alex barátunk a „pszichológiai puzzle" címkét aggatni rá. Elmagyarázni igazából nem is lehet a mechanizmust, ez az a játék, amit ki kell próbálni – és aztán próbálkozni újra és újra...





PC-RE IS MEG FOG JELENNI AZ INSANELY TWISTED SHADOW PLANET, AZ XBLA SUMMER OF ARCADE EGYIK SIKERCÍME

Way

http://www.makeourway.com/

Előző számunkban írtunk a Tale of Tales Bientőt l'été című új projektjéről, melyben egy másik játékost kell meghódítanunk a tengerparton begyűjtött gondolatokkal – nos, az idei IGF diákversenyének győztese (amely egyébként a tavaly IndieCade-en a fejlesztők díját is hazavitte), a pittsburghi Carnegie Melon Egyetem hallgatói által készített Way hasonló alapokon nyugszik, ám a játékmenet egészen más, és nyugodtan mondhatom: egészen zseniális... Egy hagyományos platformcímről beszélünk, melyben bár magányosan kell bolyonganunk, az utunkat elálló ajtókat, illetve a továbbjutást jelentő mozgó platformokat egy másik játékos nyithatja ki / indíthatja be számunkra, sőt az osztott képernyőn az előttünk rejtett „lépcsőket" is láthatja, így karjelzésekkel elmutogathatja, merre kell indulnunk, ugranunk.

Egymásra vagyunk utalva, szavak helyett gesztusokra, rá kell bíznunk magunkat ismeretlen emberekre – a Way mögött tehát komoly gondolatok húzódnak. A hivatalos oldalról letölthető az alfaverzió, érdemes kipróbálni!

Lone Survivor

http://www.lonesurvivor.co.uk/buy.html

Március 27-én megjelent Jasper Byrne régóta várt játéka, melyre már igencsak fentük a fogunkat, ugyanis egy igazi, klasszikus pszichológiai túlélő kalandról van szó, melynek hangulata leginkább a Silent Hill játékokra hajaz, de múzsaként akár az Amnesiát is felhozhatjuk. Igazi gatyába rottyantós cím tehát, amelyben a csendes osonás vagy az őrült lövöldözés útját is választhatjuk, ehetünk-alhatunk, ha elfáradunk, vagy akár drogokat tömve magunkba pihenés nélkül folytathatjuk utunkat a zombik által uralt, kihalt városban, melyből ép ésszel, de akár elborult elmével is kikeveredhetünk a 6-8 órányi bolyongás végén. Mechanizmusát tekintve a Lone Survivor egy 2D-s, oldalra görgetős cím, bár készül már egy 3D-s, modernebb iteráció is a mai korok gyermekeinek... illetve felnőttjeinek, bár szerintem ezzel a verzióval sincs semmi gond, már persze azon kívül, hogy pár óra játék után éjjel izzadságban fürödve riadsz majd fel álmodból...

A játék megvásárolható a hivatalos oldalon, az alapkiszerelés 10 dollár, a gyűjtői 50, ebben egyébként lapul egy bétakulcs is a 3D-s változathoz. Online játszható demó is elérhető ugyanitt, ami igencsak hasznos, hiszen nem mindenkinek ajánlható jó szívvel a cucc...

GOOD NEWER GAMES

www.gog.com

Sokunk egyik kedvenc oldala, a „vajákos" lengyelek „abandonware" portálja, ahol klasszikus, a modern operációs rendszerekhez igazított játékokat lehet megvenni elérhető áron, új funkcióval bővült: ezentúl már friss, elsősorban független címek is megvásárolhatók lesznek, előrendelői kedvezményekkel és a megszokott apróbb ajándékokkal (háttérképek, zenei anyag).

Így többek között innen is beszerezhető a Trine, a Whispered World, a Spacechem, a Machinarium vagy épp a Darwinia. Hiába, lépést kell tartani a korral.

IGF 2012: Megvannak a nyertesek

Március kilencedikén kiosztották az idei év egyik legrangosabb indie rendezvénye, a 14. Independent Games Festival díjait. A 30 ezer dolláros fődíjat a kanadai Polytron zseniálisnak ígérkező platformjátéka, a Fez vitte el, amely XBLA-ra jelenik meg április 13-án 800 MS-pontért – reméljük, a srácok átportolják PC-re, igen örülnénk neki... Az elvont, rövid, nem konvencionális alkotásoknak kiírt Nuovo-díj nyertese a Storyteller lett, a legkiemelkedőbb látványvilág címével az előző számunkban bemutatott Dear Esthert jutalmazták, a legjobb technikai megvalósítás díját az Antechamber, a legjobb tervezését a Spelunky, a legjobb hangét pedig a korábban már e rovatban szintén bemutatott Botanicula nyerte el.

INDEPENDENT GAMES FESTIVAL

A mobiljátékok között a svéd Simogo ötletes és remek grafikájú, iOS-re írt ritmus-puzzle játéka, a Beat Sneak Bandit diadalmaskodott (http://www.beatsneakbandit.com/), a diákok számára kiírt díjat a Way vihette haza, míg a közönségdíjat a Frozen Synapse zsebelhette be. Azon címekkel, melyekkel még nem foglalkoztunk e rovatban, alant részletesebben is megismerkedhettek.

Storyteller

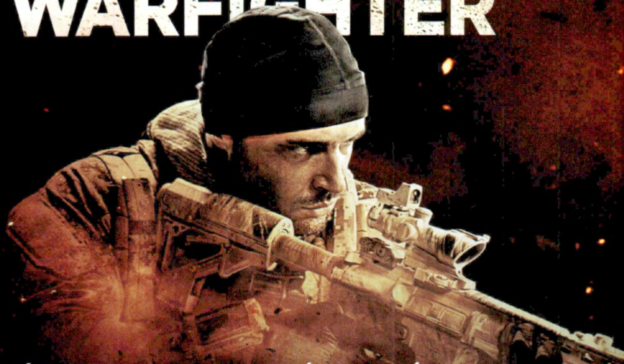
http://ludomancy.com/storyteller.php

A Buenos Airesben élő Daniel Benmergui egészen zseniális játékot építget egy ideje – bár a „játék" ez esetben is tágabban értelmezendő, ugyanis képregényeket kell „rajzolnunk". Minden „pálya" elején kapunk néhány, előre definiált szerepkörű karaktert és tárgyat, ezeket kell elhelyezni a megadott számú panelben, a mechanizmus pedig a figurák természete (gonosz, amnéziás, hős, szerelmes, stb.) alapján „megírja" a sztorit – nekünk az a dolgunk, hogy a történések megfigyelésével, majd a „jelenetek" átrendezésével elérjünk egy bizonyos célt, végeredményt. Leírni nagyon nehéz a dolgot, ezért érdemes áttanulmányozni Daniel barátunk blogját, ahol több példát is láthattok arra, hogyan is fog működni a már más fesztiválokon is díjazott Storyteller.

KÉSZÜL AZ AUDIOSURF AIR, A REMEK RITMUSJÁTÉK FOLYTATÁSA, A HIVATALOS OLDALON MÁR LEHET JELENTKEZNI A BÉTÁRA

A TERRORISTÁKAT LE KELL LŐNI, UGYE?

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER™



HÁTRAHAGYJA AZ AFGANISZTÁNI HADSZÍNTERET ÉS INKÁBB VILÁGKÖRÜLI TERRORISTA HAJKURÁSZÁSRA ADJA A FEJÉT AZ ÚJ MEDAL OF HONOR. ÚJRA AKCIÓBAN A NAGY CSAPAT, RESZKESSETEK GONOSZTEVŐK!

[ÍRTA WILSON]

Minden kornak megvannak a maga kedvencei: lehet az téma, stílus, frizura vagy épp történelmi korszak. A kilencvenes évek végén, az ezredforduló éveiben ez kizárólagosan a második világháborút jelentette, nagyjából 2005 óta viszont a modern hadszíntér van terítéken. Témából nem lenne hiány, az emberiség a maga pár ezer éves történelme során járt már mindenhol, hogy új kultúrákkal találkozzon, új embereket ismerjen meg, hogy aztán szitává lője őket. Kiaknázatlan, feldolgozatlan konfliktusból rengeteg akad, első világháborús játék például nemigen van, ahogy amerikai polgárháborús sem, hiszen a hadviselés akkor még lassabb, komótosabb, talán elegánsabb is volt az egylövetű fegyverekkel, a földet megrengető mozsárágyúkkal vagy az ostromlók nyakába öntött forró olajjal. Az újra, a változatosságra való törekvés nem egyetemes vágy, hiszen fél évtized elég volt ahhoz, hogy a legutóbbi világháború már ne legyen közönségkedvenc, ez a sors pedig vészesen közelít az aktuális csataterek felé is. Erről az EA nem tud – és ha a 2010-es Medal of Honort vesszük alapul, talán annyira nem is baj, hiszen bár újat egyáltalán nem tudott mutatni, de jól beékelte magát az adrenalin, a filmszerűség és a tesztoszteron hajtotta, eltúlzott erőszak repertoárjába, ahol évente jön a következő ólomfröccs.

EMBER EMBERNEK FARKASA

A sorozat rebootjának szánt Medal of Honor kissé felemásan sült el – kampánya ugyan valamivel hosszabb volt, mint a rivális Call of Duty hadigépezete, az általa feldolgozott afganisztáni konfliktus pedig a videojátékban elsőként szerepelt, de a bevált hagyományokhoz és fortélyokhoz, a hatásvadász jelenetekhez, a kissé döcögős, nyers küldetésekhez való ragaszkodása okán messze nem aratott osztatlan sikert. Elmondható volt ez arról a multiplayer módról is, amely a lehető legtöbb energiát pazarolta arra, hogy pontosan úgy működjön, mint a konkurense. Voltak azonban olyan vitathatatlan

Gumicsónakból, nehézgépfegyverrel lőni nem a legjobb ötlet, főleg egy tájfun közepén, de ha muszáj, akkor muszáj!

érdemei, melyek azóta se köszöntek vissza máshol: emberként, katonaként kezelte a szereplőit. Nem rakott mögéjük dagályos élettörténetet, melodramatikusnak szánt jeleneteket és olyan harci helyzet sem volt, ahol az élet értelméről lehetett volna értekezni, de a küzdő felek iránt mutatott tisztelete miatt begyűjtötte magának mind a játékosok, mind a közreműködő, aktív katonai szolgálatot teljesítő tanácsadók áldását.

A Warfighter pontosan ezt a hagyatékot viszi tovább. Mert a konfliktusa ezúttal ugyan valamennyire fiktív, de a szereplői a legkevésbé sem azok. Nem meglepő, ismerve a fejlesztés történetét: az elődben a játék megjelenéséig egyáltalán nem ismert Tier 1 operátorok segédkeztek, személyes történeteket mesélve el, valós küldetéseket ecsetelve, melyek zöme kisebb változtatásokkal, a videojáték követelményekhez való igazítással került be a virtuális afganisztáni konfliktusba. Ott volt Rabbit a SEAL-től (aki heroikus módon áldozta fel magát a többiekért), Dante a Rangerektől, Deuce a Delta Force-tól, vagy épp Preacher, Mother és Hawk, az Apache AH-64 pilótafülkéjében ülve. Történeteik, harcaik a kampány végére gyönyörűen egybefonódtak, egy olyan elkeseredett, gyakorlatilag megnyerhetetlen küzdelem során, ahol valóságos csoda kellett a túléléshez.

Szerencsére nem kell tőlük búcsút vennünk, hiszen a Warfighter ezúttal is rájuk támaszkodik a története elmesélésében, így a Mako csapat megint kénytelen megmenteni a világot, vagy legalábbis annak egy kis részét. Akik esténként a híradó előtt ülnek, talán emlékezhetnek a „cipőbombásként” elhíresült Richard Reidre, aki a csukája talpába rejtett robbanószerrel szeretett volna lehozni egy gépet az égről anélkül, hogy a landolással vagy az utasok életben tartásával kellett volna vacakolni. Reid szerencsére felsült (neki köszönhetően kénytelen mindenki levenni a cipőjét a reptéren), de az általa használt kemikália, a PETN (lánykori nevén: pentaeritrit-tetranitrát) könnyen beszerezhető, széles körben használt szer, amely köré a Warfighter világában valóságos csempészhálózat épült. Mivel a PETN szinte észlelhetetlen, ezért egyáltalán nem lesz könnyű dolog felszámolni a terjesztőit – jó vastag útlevél mindenképp elkél hozzá, mert a kampány valóságos világkörüli utat tesz.

PETN

Ugyan értágításra, szívpanaszok gyógyítására is alkalmas, a pentrit elsősorban mégis robbanóanyagként ismert, de kis kaliberű lőszerekben és robbantó zsinórokban is alkalmazzák. A terroristák körében különösen népszerű, az elmúlt évtizedben több sikeres és sikertelen merényletben is elvégezte a maga nem túl emberbarát munkáját. Detektálása nehéz, mert szobahőmérsékleten szinte egyáltalán nem kerül belőle semmi a levegőbe.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Danger Close

MŰFAJ
FPS

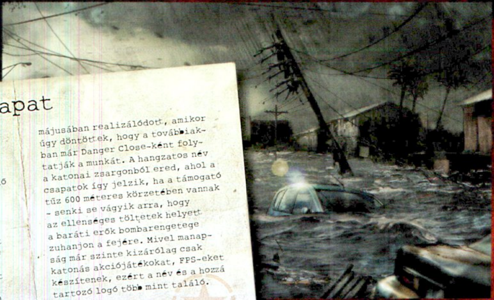
MEGJELENÉS
2012.10.25.

STÍLUSMINTA

Medal of Honor
2010 (EA)

GLADIÁTOR

A Warfighter egy dologban újít, abban viszont nagyon: nem fog fejezetenként váltani a karakterek között. Az előző résszel ellentétben most kizárólag egyetlen főszereplőnk lesz, a többiek csak társként asszisztálnak. A hangsúly áthelyezése a csapatról egyetlen emberre jóval életszerűbb helyzeteket eredményez, amire csak ráerősítenek a küldetések közé préselt jelenetek. Ilyen például az, mikor Preacher hazatelefonál – katonafeleségnek lenni hálátlan és nehéz feladat, hiszen soha sem tudni, életben visszatér-e az ember párja. Az ebből fakadó feszültséget tovább szítja Preacher kislánya, így a Warfightert a háttérben meghúzódó családi dráma is segít abban, hogy ne egy hullámvasút legyen a hollywoodi akciófilmek sínhálózatán, hanem legyen benne emocionális töltet és olyan helyzetek egész sora, amivel akár a játékos is azonosulhat.



A fejlesztőcsapat

Minden, egy nagy kiadónak first party stúdióként dolgozó játékfejlesztő csapatnál eljön az a pillanat, mikor arra vágyik, hogy a neve ismert legyen, az identitása előtérbe kerüljön, és ne a kollektív tudat, a nagyvállalati gépezet egy részeként ismerjék. Az EA Los Angeles csapatában ez 2010 májusában realizálódott, amikor úgy döntöttek, hogy a továbbiakban már Danger Close-ként folytatják a munkát. A hangzatos név a katonai zsargonból ered, ahol a csapatok így jelzik, ha a támogató tűz 600 méteres körzetében vannak – senki se vágyik arra, hogy az ellenséges töltetek helyett a baráti erők bombarengetege zuhanjon a fejére. Mivel manapság már szinte kizárólag csak katonás akciójátékokat, FPS-eket készítenek, ezért a név és a hozzá tartozó logó több mint találó.

Félreértés ne essék, a Medal of Honor továbbra is FPS, így az idő maradék 99 százalékát a kemény, kompromisszumot nem ismerő lövöldözés fogja kitenni, és az akció nem ragad le egy terepen, egyetlen országban, a valóságból, a Tier 1 operátorok naplójából merít ihletet a küldetéseihez.

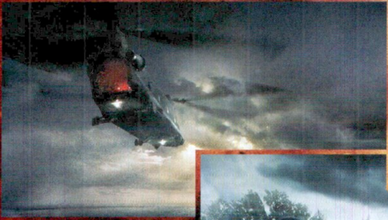
Ez meglepően nagy rugalmasságot tesz lehetővé, olyan helyeket bemutatva, olyan szituációkat teremtve, amire még egy író is büszke lenne. Ilyen lesz a Fülöp-szigetekre tett látogatás, ahol a Mako egységnek egy tájfun közepén, egy bokáig érő vízben ázó városban kell polgárokat mentenie, miután azokat a település központjában terroristák túszul ejtették. Az esőnek és a víznek nem csak kirakat szerep jut, a villámlás, a természet haragját egyre veszélyesebb szintre korbácsoló elemek megkönnyíthetik, vagy épp meg is nehezíthetik a feladat elvégzését.

Habár a linearitás, a pályáról pályára való haladás medréből a kampány nem tér ki, de az ilyen és ehhez hasonló helyzetekben ad némi mozgásteret – a bőrig ázó Fülöp-szigeteken lehet erőszakosan, ajtókat és falakat robbantva előrehaladni, taktikusan, füst és fénygránátot használva kommandózni, vagy az ellenfelek és a veszélyes szituációk elkerülésével, lopakodva küzdeni. A Tier 1 tagok az eszükre és nem az erejükre hagyatkoznak, igyekeznek mindig a könnyebb, biztonságosabb utat választani, de a Warfighter még így is távol áll attól, hogy szimulátor legyen. Autentikus és nem realisztikus. Ez persze érthető, a legkevésbé sem lenne látványos vagy izgalmas, főleg 6-8 órán keresztül, ha minden harci helyzetet el kellene kerülni, és ha az egy szobára/küldetésre jutó ellenfelek és lőfegyveres összecsapások száma nem érné el a két számjegyet se. Ez az a helyzet, amikor a játékélménynek sokkal nagyobb szerepet kell szánni, mint a realisztikusságra való törekvéseknek. A kényes egyensúly megtalálása a fejlesztés során több szempontból is fontos volt: a játékosok elvárásainak mindenképp meg kell felelni, de ez elmondható azokról a Tier 1 operátorokról is, akik az ábrázolt helyzetek és küldetések zömét személyesen élték át, ők maguk vitték vásárra a bőrüket, sokuk elvesztette a csapattársait is, így az irántuk mutatott tisztelet és a velük való együttműködés a Warfighter létrejöttének egyik fontos, megkerülhetetlen része.

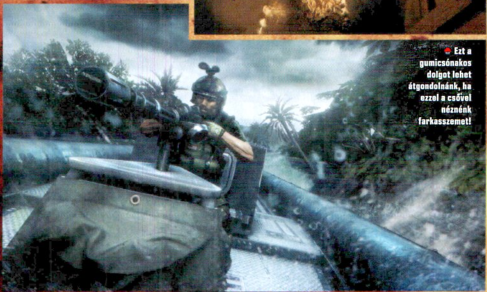
Az afganisztáni hadszíntér kicsit ugyan hiányozni fog, de a változatosabb helyszínekre azért mindenképp szükség volt.

BECSÜLETREND

Egy ilyen történet elmesélése komoly, modern eszköztárat igényel, amiben szerencsére a Danger Close-nál sincs hiány. Ahogy a múltban, úgy most is kollégáktól kapnak segítséget – ezúttal is a DICE, a modern hadviselés szimulációjának talán leghozzáértőbb, leglelkesebb csapata segédkezik. A Battlefield 3-mal debütált Frostbite 2 motor olyan eszköz, amit bűn és pazarlás lenne házon belül tartani, így az Electronic Arts az elmúlt hónapok során mindent megtett, hogy ez ne következzen be, és megvalósította azt, amire még a legnagyobb kiadók közül is csak kevesen voltak képesek: egységesítette a felületeket, így a Frostbite 2 szinte minden fontosabb EA játék alapjául szolgál. Megdolgozott már a



Megmagyarázhatatlan jelenségek a katonaság életéből: nyitott rakterű helikopterrel utazni



Ezt a gumicsónakos dolgot lehet átgondolnánk, ha ezzel a csővel néznénk farkasszemet!

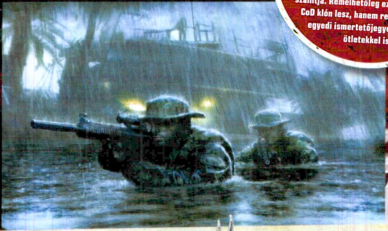
pénzéért a benzin és a túlélés fűtötte Need for Speed: The Runban, jövőre a Command & Conquer: General 2-t is meghajtja, idén pedig a Medal of Honor: Warfighter alatt szolgál. Több érv is szól mellette, mert olyan előnyei vannak (a rombolhatóság, a hatalmas térképek és a járművek kezelése), amelyekt egyetlen másik engine sem mondhat a magáénak. A Danger Close ráadásul volt annyira bátor, hogy belenyúljon a svédek kódsoraiba, így az időjárási effektek és a dinamikusan rombolódó tereptárgyak együttesen igazi csatatereket és nem díszletként funkcionáló tákolmányokat keltenek életre.

Utóbbi nem csak a kampányról, de a kihagyhatatlan multiplayer módról is elmondható. Ezt ezúttal nem a DICE szállítja, minden házon belül, a Danger Close irodáiban készül, ami az előd során szerzett tapasztalatoknak, a DC jobb felkészültségének tudható be. Sajnos a játék ezen részéről rettenetesen keveset tudni, annyi biztos csupán, hogy a csapat minden bátorságát összeszedve próbál valami újat mutatni – az egyik ilyen az „instant halál" mód lesz, ahol a meccsek az egy golyó, egy élet szabályait követik, a lehető leghardcore-abb online csatározást valósítva meg ezzel. A résztvevő felek ezúttal nem a „felkelőknek" nevezett tálibok és az amerikai hadsereg lesz, hanem a világ legelitebb kommandói: a britek, az ausztrálok, a németek és a lengyelek természetesen nem egymást fogják gyilkolni, de lehetőség lesz a színeikben harcolni. Nem maradhat el a kooperatív mód sem, amely a Battlefield 3-hoz hasonló ösvényre téved, vagyis a kampányt nem lehet majd együtt végigjátszani, de egyedi küldetésekben összeverődhet egy-két fő, hogy közös erővel vágják át magukat az ellenfelek sorain.

Multiplayer

Az előző résszel ellentétben a multiplayer most már teljes egészében házon belül készül: a DICE most kizárólag a motort, a Battlefield 3-mal debütált Frostbite 2-t adta, de a tartalmat és minden mást a Danger Close szállítja. Remélhetőleg ezúttal nem sima CoD klón lesz, hanem rendelkezni fog egyedi ismertetőjegyekkel, saját ötletekkel is.

Unatkozni se így, se úgy nem fogunk, a Warfighter minden szempontból összeszedettebb, tartalmasabb, egyedibb játéknak ígérkezik, amely nem csak az elődje hibáit igyekszik javítani, de megpróbálja betartani a reboot ígéretét is, visszahelyezve az FPS-ek térképére az egykoron legendás, úttörő sorozatot. Nehéz és hálátlan feladat ez, de hát ilyen a katonák és a hősök élete!



KSK

A brit mintára, 1996-ban alapított német különleges egység, ha épp nem otthon, hazai terepen küzd, akkor elsősorban a Balkánon és a Közel-Keleten üldözi a terroristákat a NATO kötelékén belül. Legutóbb Afganisztánban harcoltak.

GROM

A lengyel különleges egység 1990-ben jött létre. A divízió pontos létszáma nem ismert, de becslések szerint legalább 300-an vannak. A terrorista elhárításon kívül éles harci helyzetben, az ellenséges vonalak mögött is feltűnhetnek.

SAS

A brit hadsereg kommandója a világ egyik legrégebb óta működő különleges csoportja, gyökerük egészen a második világháborúig, 1941-ig nyúlik vissza. Békeidőben terrorista elhárítást végeznek, háború idején titkos küldetésekben vesznek részt.

SEALS

Az amerikai haditengerészet alá tartozó SEALS minden idők legsikeresebb és legismertebb különleges egysége. Harcoltak Vietnámban, a Sivatagi Viharban, az iraki háborúban, legutóbb pedig ők likvidálták a terrorista Osama Bin Ladent.

SASR

Az ausztrál hadsereg különleges egysége is a brit SAS mintájára épül: emblémájuk és mottójuk is ugyanaz. Az elit egység 1964 óta aktív, Vietnámban, a Sivatagi Viharban, Afganisztánban és az iraki háborúban is üldöztek terroristákat.

MESÉL A PRODUCER

Medal of Honor: Warfighter fejlesztői interjú

[ÍRTA WILSON] Rendkívül nehéz, több hétig tartó menet volt mikrofon elé ültetni valakit a Warfighter fejlesztőcsapatából, de sikerült! Kérdéseinkre Greg Goodrich, a Danger Close stúdió veteránja válaszolt!

Egyértelmű volt (hisz maga az Electronic Arts is ezt nyilatkozta), hogy egynél több epizód kell ahhoz, hogy a Medal of Honor sorozat megint az FPS-ek trónjának közelébe jusson. Meg voltatok elégedve az első rész fogadtatásával, mind üzleti, mind szakmai szempontból?

Itt, a Danger Close-nál mindannyian rendkívül büszkék vagyunk a 2010-es Medal of Honorra. Nem volt tökéletes játék, de büszkék vagyunk arra, amit elértünk, mert úgy éreztük, hogy sikerült kiráncigálni a sorozatot a második világháború fogságából, és úgy helyeztük át a modern korba, hogy a franchise alappilléreit egyáltalán nem kellett megbolygatnunk. A rajongók rendkívül jól fogadták, hiszen hat millió példány fogyott belőle. A Medal of Honor: Warfighterrel a céljaink nem változtak, továbbra is azt szeretnénk, hogy a Medal of Honor ismét az FPS stílus élvonalába tartozzon!

Az Electronic Arts FPS kínálata meglehetősen gazdagnak nevezhető, sőt: egy külső szemlélő könnyen mondhatja azt is, hogy az EA a saját piacán élősködik! Szerinted a Medal of Honor képes lesz annyira elkülöníteni magát a Battlefield 3-tól, hogy ne egymás vitorlájából fogják ki a szelet?

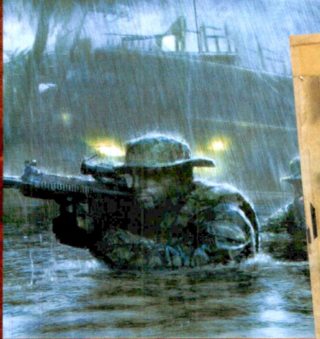
Egészen biztos vagyok benne, hogy sikerül elválasztani egymástól a két franchise-t! A Battlefield 3 a „nagyobb képre", a háborús gépezetre fókuszál, kiemelve a hadsereg pörölye alá tartozó teljes arzenált. A Medal of Honorral más hangot szeretnénk megütni és inkább a katonák személyes történetét emeljük ki. Ha a Battlefield 3 a „háborús kalapács", akkor a Medal of Honor a „szike" – mi a különleges egységek és a legelitebb katonák sebészi pontosságú akcióit ábrázoljuk.

Annak ellenére, hogy mind az iraki, mind az afganisztáni háború véget ért, mégis rendkívül kevés videojáték dolgozta fel ezt a két történelmi eseményt. A Medal of Honor igazán bátor volt a témaválasztás kapcsán: szerinted a többiek miért nem képesek erre? Miért dönt mindenki a fiktív történetek és összecsapások mellett?

Más sorozatok nevében nem beszélhetek, de azt őszintén elárulhatom, hogy az afganisztáni háborút feldolgozó történet egyáltalán nem volt egy könnyű menet. Létrehozni egy narratívát a Shahi-Kot völgy 14 kilométeres körzetében, Paktia tartományban úgy, hogy az a hangulatában, részleteiben teljesen autentikus legyen, nos, nem volt egy teadélután. Autentikus játékot készíteni piszkosul nehéz és összetett feladat, de a Medal of Honorral különleges helyzetben voltunk, hiszen komoly segítséget nyújtottak a különleges kommandósok, azok a katonák, akik tényleg jártak azokon a helyeken, részt vettek azokban a csatákban.

Azonban a tisztelettudó magatartásnak hála a mostani epizódra már több mint két tucat operátor jelentkezett, hogy tanácsokat, útmutatást adjon, ebből ráadásul kettő a bevetésekből minden részletre kiterjedő történetet is kerekített. A Medal of Honor a tiszteletadásról, emlékeik, élményeik hiteles ábrázolásáról szól, így az igazi áldozatok, elvesztett bajtársak emléke miatt fontos, hogy mindent úgy ültessünk át, hogy az senkit ne sértsen. Reméljük ezt a játékosok is értékelni fogják.

„A Battlefield 3 a háború pörölye, a Medal of Honor viszont a szikéje, főszerepben a különleges egységek sebészi pontosságú küldetéseivel."



„A Frostbite 2 igazi szörnyeteg, nincs olyan dolog, amit ne tudnánk megvalósítani vele, bár azért bele kellett rázódni a vele való munkába."

A Warfighter története ezúttal is a Tier 1 operátorokról szól: mostanra már a Medal of Honor sorozat leválaszthatatlan, megkerülhetetlen szereplőivé váltak? Tervezitek, hogy visszahoztok karaktereket az előző részből?

Igen, visszatérnek a karakterek! A Medal of Honor: Warfighter a 2010-es rész közvetlen folytatása, így Mother, Preacher, Voodoo és a többiek mind fel fognak tűnni.

Talán mindenki számára kézenfekvő ötletnek tűnik az Osama bin Laden elfogása érdekében indított küldetés felhasználás a játékhoz, hiszen Tier 1 misszióról van szó, viszont a tálib-kérdés már az első rész során is problémát okozott nektek. (A multiplayerben a másik oldal eredetileg a tálib volt, de a megjelenés előtti közfelháborodás miatt végül át kellett őket nevezni „ellenségre") Eljátszottatok egyáltalán a gondolattal, hogy még nem jött el az ideje annak, hogy Osama halálát egy videojáték is feldolgozza?

Az Osama bin Laden küldetés nem fog szerepelni a Warfighterben, mert ez nem a mi történetünk, nem nekünk kell elmesélnünk. Folyamatosan kikérjük a különleges erők véleményét, hogy mi az a téma, amit elmesélhetünk és mi az, amit nem. Jelenleg leginkább azért vagyunk izgatottak, mert a Medal of Honor: Warfighter lesz az első Medal of Honor, amely nem egy valós történelmi eseményen alapszik.

A játék elhagyja Afganisztánt és nekivág a világnak, egyenesen a terrorista fészkek nyomába eredve, olyan küldetéseket ábrázolva, mint túszmentés a Fülöp-szigeteken, vagy a kalózprobléma megoldása a szomáliai partoknál. A Warfighter testközeli leírata a modern, nyers, végtelenül erőszakos, globális terrorizmus fenyegetésének és annak a harcnak, amely a gonosztevők és a terrorista elhárító csoportok között zajlik nap mint nap.

A képekből ítélve a Warfighter nem kizárólag egy helyszínen fog játszódni: a bokáig vízben ázó Fülöp-szigeteki város igencsak dögösnek néz ki, főleg a Medal of Honor végtelen homoktengere után! Mire számíthatunk a változatosság terén – készíthetjük az útlevelünket, földkörüli túra lesz?

Ahogy fentebb említettem, egy sokkal globálisabb harcban gondolkozunk, megmutatva, hogy a különleges egységek milyen helyeken és milyen típusú küldetésekben vesznek részt. Ezek a világ talán legveszélyesebb területei, a harcok olyan helyeken zajlanak majd, mint Szomália, vagy épp a Fülöp-szigetek. A Warfighter ennek ellenére nem csak a változatosság miatt indul föld körüli útra, hiszen mi egy igazi, valós élményekre épített történetet próbálunk elmesélni.

Sajnos a Medal of Honorban nem volt kooperatív játékmód. Ezúttal esetleg számíthatunk rá, talán egy különálló kampány, vagy egyedi, rövidebb küldetések formájában, valahogy úgy, mint a Battlefield 3-ban?

Jelenleg kizárólag az egyszemélyes kampányról tudunk mesélni, valamint a multiplayer módról, ahol 12 különböző Tier 1 egység színeiben harcolhatnak a játékosok. A FIFA példáját vettük alapul, így a virtuális harcosok szabadon dönthetnek arról, hogy az online csaták során kit is képviselnek. Most talán az is kiderülhet, kik a legráttermettebbek: a német KSK? A lengyel GROM, esetleg az amerikai SEALS? A játékosok eldönthetik!

A Medal of Honor két részre volt vágva: a multiplayert a DICE gyártotta, a kampányt viszont ti, de a Warfighterben már minden házon belül készül. Miért a váltás? Több időtök, több pénzetek volt ezúttal?

Mindent házon belül, itt, a Danger Close Los Angeles-i irodáiban készítünk az „egy játék sok elemmel" ötlet mentén. Egy csapat vagyunk egy jól kidolgozott tervvel és a világ egyik legjobb technológiájával, a Frostbite 2-es motorral. Úgy gondoltuk, hogy ezzel a központosítással a lehető legjobbat tesszük a sorozattal.

Számíthatunk esetleg járművekre a multiban?

A 2010-es Medal of Honor szellemiségét követjük, vagyis járművekben nem gondolkozunk, de teljesen nem zárjuk ki az ötletet: attól függ, van-e értelme az adott helyzetben.

A Warfighter alatt a DICE által megálmodott Frostbite 2.0-s motor dolgozik. Mik a tapasztalataitok, meg vagytok vele elégedve? Van-e annyira erős, kezelhető-e olyan jól, hogy mindent létrehozzatok vele, amit csak megálmodtok? Bele kellett nyúlnotok a motorba?

A Frostbite egy igazi SZÖRNYETEG! A modern technológia csodálatos teremtménye, amely minden szempontból nagy segítséget nyújtott nekünk a fejlesztés során. Még nem törtük be teljesen, még mindig tud meglepetést okozni: van, amikor rengeteg időt spórol nekünk, de akad olyan helyzet is, mikor bizony meg kell tanulnunk, hogyan is lehet belőle kihozni a maximumot egy olyan típusú játék esetében, mint a Warfighter.

A Warfighter idén a Call of Duty-val száll szembe: legutóbb se féltetek tőle, ezúttal is ez a helyzet? Szerintetek a Medal of Honor végre sikerrel vesz minden akadályt és nem csak hetekre, de hónapokra aktív, közösséget toboroz magának?

Az első Medal of Honor 1999-ben jelent meg, még PlayStation 1-re. Azóta egy igazán nagy és elkötelezett rajongótábort építettünk ki, és nem is szeretnénk megállni itt. Mindent megteszünk azért, hogy megadjunk nekik mindent, amit csak egy Medal of Honor résztől elvárhatnak!

A VILÁG CSAK EGY TÁBLA? KIPRÓBÁLTUK!

Confrontation

[ÍRTA TIKA] **Úri huncutság következik, ugyanis a derék békacomb-ropogtatók (franciák) egy táblás hadijátékból kreáltak PC exkluzív anyagot. A festett, harci pózokba állított minifigurák most megelevenednek…**

Ha netán az olvasók között előfordulnak olyan egyedek, akik társaságban nem csak pohár formájú dolgokat tologatnak – legyenek üdvözölve, nyilván ők a célközönség, a többiek pedig velem együtt szimplán könyveljék el, hogy mindama gyönyörűség, amit ezek az apró szobrocskák nyújtanak, végre fogyasztható formában lesz jelen (és nem, ismétlem, nem a pohárra célzok). A Cyanide az elmúlt évtizedben többször is célba vette a Games Workshop egyik népszerű, Warhammer univerzumban kalandozó táblás játékát, egyszer Chaos League, egyszer pedig Blood Bowl címmel, amelyekben felettébb vicces és véres rögbi játék folyt például ork és elf szereplőkkel. A Confrontation szintén egy saját univerzummal rendelkező, és most tessék megkapaszkodni, minifigurákkal, kártyákkal és dobókockával játszható táblás, stratégiai játék, amit a francia Rackham Entertainment adott ki a világ 41 országában 5 nyelven, és már a negyedik generációnál, no meg jó néhány mellékágnál tart. Az pedig, hogy a Confrontation világáról halványlila szellentése sem lehet az egyszeri magyarnak (ahogy nekem sem volt), nem véletlen, ugyanis nálunk egyszerűen nem jelent meg. A 28 mm-es fémfigurák taktikai csatájából most a Cyanide elkészítette a maga kis interpretációját, és a megjelenés előtt volt szerencsénk néhány próbakört futni a szösszenettel.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

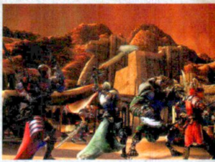
FEJLESZTŐ
Cyanide

MŰFAJ
RTS/RPG

MEGJELENÉS
2012. 04. 05.

STÍLUSMINTA

Baldur's Gate sorozat
1998-2004 (BIOWARE)



Bölcsesség egy artwork alapján: minden farkas tátott szájjal bámul, ha modellt áll egy képhez!

AZ ISTENEK FÖLDJE…

A világ neve Aarklash, és ez a Teremtés szívéhez legközelebb eső hely, ahol együtt kulminálódik mind a hat lételem – a tűz, a víz, a levegő, a föld, a fény és a sötétség. A mágia ezekből a lételemekből táplálkozik, és a tudomány is bontogatja a szárnyait arrafelé. A Skorpiók fémből és húsból raknak össze szörnyeket, sötét laboratóriumaikban pedig nem ismeretlen a klónozás technikája sem. Másik lakói e világnak a korának legnagyobb háborúja, de senki nem tudja, mivel ér majd véget. Megtisztulás jön, újjászületés, totális pusztulás vagy átalakulás? Erre keressük a választ.

A HÁBORÚ ELKEZDŐDÖTT

A Warhammerhez hasonlatos világ vonzereje a fajok kidolgozottságában rejlik, persze volt is miből meríteni, hisz a táblás játék figuráit csak át kellett ültetni a képernyőre,

Mindig nagyon örülünk, ha táblás stratégiai játékból készül videojáték, de a minőség azért még így is fontos tényező!

Farkasok, és ezek az állati teremtmények is felépítették a saját civilizációjukat a vadonban, amit most foggal-körömmel, de leginkább nyílpuskákkal meg karddal védenek. Az orkokat hajdanán a nagy Sakál isten áldotta meg, és a horda az ő nevében ránt fegyvert. A Griffen ugyan nem az egyedüli humán faj, amely a Fény útját járja, de ők a legigazabbak, szent inkvizítorok, akik a hit és igazság védelmében emelik magasba hatalmas kardjaikat. A fajok közti végső összecsapást pedig egy jóslat hozza el, mely szerint egy napon az istenek kiválasztják a bajnokaikat, és eljön a sötétség és voilá, az összes szereplőt megkaptuk, konyhakészen. Akár ki is pingálhatod őket az Army Painter menüpont alatt. Amennyiben NPC-ket és párbeszédet is sejtene valaki a sorok között, ne tegye, ugyanis a szerepjáték címke csak a táblás átirat minimális sallangjait takarja, sőt, a kis figurák tologatását egy az egyben belepasszírozták egy sablon fantasy RTS kereteibe. Sem kockák, sem kártyák nincsenek, de a történet következetesen ragaszkodik a Confrontationhöz. Kiindulópontjában a Griffen templomos elöljárója épp Darius egységét küldi a Skorpiók titkos, földalatti kutatólaborja ellen, ahol

Sose jó jel, ha nappali közepén, a semmiből előbukkan egy lebegő kő és egy csapatnyi barátságtalan démon!

Nem tudjuk, a bal alsó képen szotyit vagy mit osztogathat a démon, de nagy iránta az érdeklődés.

a technomancerek tömeges klóngyártásra rendezkedtek be. Az ingame bejátszás, amint Darius bemasírozik a képernyőre igazán sokkoló, és ha a nála lévő kampós botot a nyakára hurkolná abban a szent pillanatban, hát azon sem lepődnék meg. A nézőpont szerencsére gyorsan átvált egy állítható, távoli nézetre, és a minőség is rohamosan javul.

FANTASTIC FOUR

A játék elején a csapat összeverbuválása a jó öreg „menj és rángasd ki a többiket a lekvárból" sablon mentén zajlik, de a későbbiek során minden fejezet elején a társaságot mi magunk választhatjuk ki a készletből, ami majd azért lassan növekszik is. A hatalmas pallossal vitézkedő Darius – leszámítva a bevonulást –, vagy a nem éppen evilági kinézettel megáldott Lanwys a csőrös maszkban remek alapanyag. Nemkülönben a piromanta Zelia, akiből egy közepes románcot is kinézne az ember, no meg a tetőtől talpig bevasalt Lothairehoz is könnyen társítható az ügyeletes nehézfiú figurája. Ha még meg is szólalnának, rögtön más lenne a leányzó fekvése, és így az első pálya sivár homokdűnéit könnyebben viselné az ember. A lineáris felépítmény egy technikailag nem túl erős látványvilággal párosul, amely ráadásul labirintusszerűen felépített útvonalaival próbálja hatalmasnak és szabadnak álcázni magát, de sebaj. Az egységes design, amely ezt a gótos, középkori világot átjárja, és a harcrendszer bőven elviszi a hátán az előadást.

A TÁBLÁN TÚLI ÉLET

A laboratórium ajtajában végre oldódott a görcs az ülőgumóimban, ugyanis feltűnt végre a hangulat, na nem a nagybetűs, de ne legyünk telhetetlenek. A sötét falak és sejtelmes fények között a harcosok néhány komolyabb létformát is lecsaphattak. A klónozó-tartályokból előugró hibridek, pár varázslóféle, valamint a végén egy kétemeletnyi húshegy némi fémötvözettel már kezdte pedzegetni azt a taktikai/stratégiai színvonalat, amit egy jobb szerepjátékkal kombinált RTS képvisel. Sikerült interakcióba kerülni még egy-két kapcsolópanellel is, ez szintén biztató a jövőre nézve. A játék esszenciálisan persze nem több mint hogy a négytagú brigád szorgosan nyomul előre, és az ellenfelekhez alakítva a stratégiát, a jobb egérgombra fejtett komoly nyomatékkal bedaráljuk a sorozatban érkező őrjáratokat. Ha már csapat és taktika, no meg külső nézet, nálam a körönkénti leosztás lenne a szimpatikusabb, de ez egyéni ízlésficam, úgyhogy a valós időben zajló játékmenethez nem fűzök különösebb kommentárt, legfeljebb megjegyzem, hogy a küzdelem bármely pontján pauzálható a történet és szabadon váltogathatunk a tagok képességei között.

AGE OF RAGNA'ROK

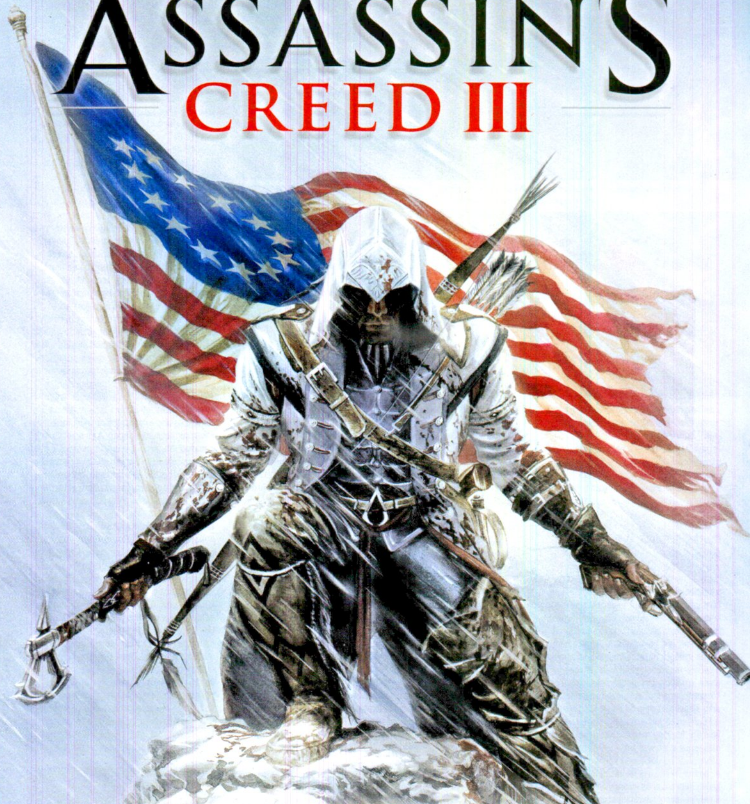
A táblás verziónál, már ha itthon kapni lehetne, egy Starter Settel illik elkezdeni az ismerkedést, mint amilyen a Confrontation: Age of Ragna'rok. A pakk tartalmaz 9 Griffen és 5db Wolfen figurát, egy dupla oldalú térképrészletet, hozzá egy plasztik domborzati elemet, no meg a 6 db dobókockát, mérőszalagot!, és a szabálygyűjteményt. Mindez cirka 70 dollárt kóstál, és két ember szórakozását garantálja, de ez csak a kezdőkészlet, tehát bőven lehet további scenáriókat és figurákat beszerezni.

A tank jellegűeket – mint például Darius – rögtön ráuszíthatjuk az ellenfélre, és mivel van egy villámtámadás (frontal assault) opciója, így mire kimondanánk, hogy bikmakk, máris ott terem, és belemélyeszti a pengét a célpontba. Lanwys, aki a támogató kasztot erősíti, gyógyítás képességgel is meg van áldva, emellett ízlés szerint tud Zorróként kaszabolni a két párbajtőrrel, avagy távolról a pisztolyát rásütögetve gyomlálni a jónépet. Bizony, a legtöbb hős kétféle fegyvert is belegyűrt a metálos gatyakorcba, és gombnyomásra hajlandók is váltogatni rendesen. Zelia, no meg a mágus karakterek mögé nem nehéz elképzelni a különféle varázslatokat, és már össze is állt a játékmenet. A táblás játékból eredeztethető kényelemnek azonban vannak szomorú mellékvágányai, például ha már nincs kihez szólni, szívesen lehajolnék egy-két méretesebb pengéért, ám ehhez képest csak kötszer (a felélesztéshez) és fegyver, valamint pajzserősítő pontok hevernek a ládák és a díszletek mélyén elsüllyesztve. Utóbbiakat bármely tag felszerelésébe belegyógyíthatjuk, és öt szinten keresztül lehet a páncélok és ártó eszközök mágikus vagy fizikai alaptulajdonságát erősíteni. A karakterfejlődésben sem látunk semmi szokatlant, minden szintlépésnél csavarhatunk a skillek erősségén, és dobhatunk egy pontot a megszokott alapképességre, mint erő, intelligencia, ügyesség, aztán jó napot. Az irányítás már izgalmasabb, az időt megállítva például a parancsok a SHIFT gomb nyomva tartásával láncba fűzhetők, és a támadó, buff, elmekontroll jellegű sebzések szépen elosztahatók, kontrollálhatók a csapattagok között.

TALÁN MAJD A FARKASOK...

A fentiek tükrében a Confrontation nem az a tűkön ülve várós fajta, de ebben közrejátszik az is, hogy ennek a táblás játéknak nálunk nincsenek komoly hagyományai, és így figurákat, esetünkben a szereplőket nehéz az értékükön kezelni. A kivitelezés minősége az első néhány pálya után kifejezetten kérdőjeles, a látvány például teljesen átlagos, és a játékmenetben sem találtam semmi olyan extrát, mint ami például a Blood Bowlban humorral, újszerű megközelítéssel átsegítette a játékost az unalmasabb részeken. Az összkép persze biztos, hogy jobb lesz a végleges verzióban, már csak a többi faj és karakter megjelenése miatt is, különösen ordasék klánjában bízom, de így is csak a középmezőnyben csíphet el egy helyet...

ASSASSIN'S CREED III



[ÍRTA BATE]

TÖBB MINT KÉT ÉVE KÉSZÜL, ÉS A UBISOFT ÁLTAL MEGOSZTOTT INFORMÁCIÓK ALAPJÁN AZ ASSASSIN'S CREED HÁRMAS SORSZÁMMAL ELLÁTOTT RÉSZE LESZ AZ EDDIGI LEGÖSSZETETTEBB EPIZÓD A SZÉRIÁBAN. NEMCSAK IDŐBEN, DE TÉRBEN IS HATALMASAT UGRUNK AZ ELŐZMÉNYEKHEZ KÉPEST, HOGY EGY VADONATÚJ HŐS KALANDJAIT ÉLHESSÜK ÁT A XVIII. SZÁZAD AMERIKÁJÁNAK LEGIZGALMASABB ÉVEIBEN. CIKKÜNKBEN ÖSSZESZEDTÜK A KÉSZÜLŐ JÁTÉK LEGFONTOSABB RÉSZLETEIT, AMELYEK OLVASTÁN BIZTOS, HOGY ALIG VÁRJÁTOK MAJD AZ OKTÓBER VÉGI MEGJELENÉST!

Van aki gombáért, van, aki pedig brit skalpért megy a természetbe!

2012/12-es számunk AC: Revelations tesztjét az alábbi gondolatokkal zártuk: „Ahhoz, hogy az Assassin's Creed megőrizhesse a renoméját, egy évnél több fejlesztési idő, egy teljesen új világ, egy teljesen új kor, részben új játékmenet és egy új főhős szükséges". Szerencsére nem csak mi gondoltuk úgy, hogy ez a továbblépés kulcsa, de a Ubisoft is, és az Assassin's Creed III bejelentésével a kiadó maradéktalanul megfelelt a várakozásainknak. A játék már több mint két éve készül a Ubisoft Montreal műhelyében, és a fejlesztők ígérete szerint az új epizód legalább akkora előrelépés lesz a sorozat életében, mint amilyen a második rész volt az elsőhöz képest.

VÁR EGY ÚJ VILÁG

Több mint kétszáz évvel járunk a Revelations után, magunk mögött hagytuk az öreg kontinenst, a fő helyszín ezúttal Észak-Amerika, az időpont pedig az 1700-as évek második fele, konkrétan a függetlenségi háború időszaka, mikor is az egykori gyarmat mindent megtett azért, hogy elszakadjon az angol koronától. A főhős ezúttal is egy izgalmas karakter, Connor („leánykori nevén" Ratohnhaké:ton), egy őslakos indián lány és egy brit telepes félvér gyermeke, akinek az életét – akárcsak Eziónál az Assassin's Creed II-ben – több évtizeden keresztül követhetjük majd nyomon. A párhuzam ezzel viszont még nem ért véget, ugyanis a történet ezúttal is egy tragédiával kap lendületet: a gyermek Connor kénytelen végignézni, ahogy a britek felégetik a faluját és megölik a szeretteit. Fel is lobban rögtön a bosszú lángja, ami nemcsak a gyarmatosítókkal állítja végleg szembe hősünket, de elvezeti őt az Orvgyilkosok szövetségéhez is. Habár a történelmi keretet, a valósággal való kapcsolatot – és ezzel a kellő hangulatot – a függetlenségi háború adja (annak meghatározó helyszíneivel és szereplőivel együtt), az AC3 hű marad a gyökereihez, így a központi szál ezúttal is a templomosok és az orvgyilkosok közötti láthatatlan háború lesz. Első pillantásra úgy tűnhet, hogy máris átlátjuk a helyzetet, és a függetlenségükért harcoló telepesek lesznek az abszolút jók, a britek pedig a velejéig gonoszak, de a fejlesztők ígérete szerint a történet korántsem lesz ennyire fekete és fehér, számtalan meglepetés és fordulat vár majd ránk a játék felfedezése közben.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
akciójáték

MEGJELENÉS
2012. 10. 31.

STÍLUSMINTA

Assassin's Creed
2007 (UBISOFT)

Assassin's Creed II
2009 (UBISOFT)

Assassin's Creed: Brotherhood
2010 (UBISOFT)

ÚJ HELYSZÍN, ÚJ LEHETŐSÉGEK

Felfedezni pedig bőven lesz mit, ugyanis ezúttal is két méretes város (Boston és New York) és a „Frontier" névre hallgató hatalmas szabad terület várja majd, hogy bejárjuk, és amikor azt írjuk, hogy hatalmas, akkor nem túlzunk, ugyanis csak a vadon mérete másfélszerese lesz a Brotherhoodban helyet kapó Róma alapterületének. Ilyesmivel persze már a 2007-es Assassin's Creedben is találkozhattunk, de akkor a városok között elterülő vidéken csupán lovagolhattunk, illetve random harcokba bonyolódhattunk és megmászhattunk néhány magaslatot. A városokon kívüli terület korábban csak egy díszlet volt, amit most egy élő és lélegző világ fog felváltani, és ez nem csak hangulati elem, hiszen a küldetéseink egyharmadát a vadonban kell majd végrehajtanunk.

Habár a játék részleteinek leleplezésekor a rajongótábor egy része felzúdult, hogy a fejlesztők csak azért választották Amerikát helyszínnek, hogy így dobják meg az újvilági eladásokat, erről azonban szó sincs. A

Történelmi személyek a játékban

Benjamin Franklin

Minket nem fenyeget az a veszély, hogy Franklint a százdollárosokról ismerjük – számunkra sokkal inkább Amerika alapító atyjaként került be a történelembe. A feladatot szinte neki találták ki, hiszen élete során volt diplomata, feltaláló, zenész, politikus, író, nyomdász és még postamester is. A harcokban ugyan nem vett részt, de aláírásával ő is szentesítette a Függetlenségi nyilatkozatot.

Charles Lee

A viszonylag ismeretlen Lee a függetlenségi háborúból komolyan kivette a részét. Stílusosan tette, eredetileg a brit hadseregben szolgált, majd Amerikába költözött, ahol a harcok kitörésekor a felkelők oldalán kötött ki. Minden vágya az volt, hogy a kontinentális sereg élére kerüljön, de számításait Washington sikerei keresztülhúzták. Karrierjének egy britek elleni, félresikerült ütközet vetett véget.

George Washington

Az Egyesült Államok első elnöke az ország talán legfontosabb történelmi személye. Ő vezette a Függetlenségi háborút, majd a győzelem után ő volt az új alkotmány létrehozásának szószólója és atyja. Washington hadvezérként se volt utolsó: 1776-ban Bostonból, később Yorktownból és Saratogából is kiüldözte a brit megszállókat. Washington 1799. december 14-én halt meg, 67 éves korában.

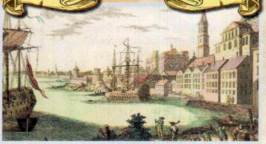
függetlenségi háború egy olyan szelete a történelemnek, amit játékban szinte még soha nem dolgoztak fel (így adott a frissesség érzése), és ahhoz, hogy a Ubisoft Montreal emberei tényleg valami merőben újat mutathassanak, szükség volt egy teljesen új környezetre, amihez az 1700-as évek Amerikája tökéletes alapanyagot biztosított. Ebben az időszakban a mára hatalmassá duzzadt metropoliszok még csak születőben voltak, így részben elfelejthetjük a hatalmas épületek megmászását és a szűk utcácskák feletti ugrándozást. Cserébe viszont megkapjuk a jobbára még érintetlen természetet, ami nem csak új helyszínként funkcionál, de teljesen friss játékelemekkel bővíti a programot.

A VADON SZAVA

Az épületek helyet ezúttal az erdők, a magaslatok és a növények lesznek a legfőbb barátaink. Lévén Connor egy természeti nép gyermeke, így jól kiismeri magát a rengetegben, könnyedén mászik fel a sziklákra és a fákra, és képes észrevétlenül megbújni még az aljnövényzetben is. Elsőre talán idegennek tűnik mindez, a valóságban viszont kiválóan működik: a fák koronái között mozogni (ugrani, mászni, kapaszkodni) ugyanolyan egyszerű, mint korábban a háztetőkön, és hasonló stratégiai előnyökkel jár, hiszen a magasból (vagy éppen a tökéletes fedezéket biztosító cserjésből, vagy egy fa törzse mögül) bármikor meglephetjük az ellenfeleinket.

A vadonban töltött idő azonban nem merül majd ki az ellenfelek becserkészésében, hiszen ahogy említettük, egy valóban élő környezettel lesz dolgunk, tehát nem csak mozgó brit egységekkel, de kisebb városokkal (például Lexington és Concord), rengeteg másodlagos feladattal és változatos állatvilággal is találkozhatunk majd. Ez utóbbi azért fontos, mert a jelek szerint ezúttal a vadászat lesz a fő bevételi forrásunk, az elejtett állatok húsát és bőrét áruba bocsátva juthatunk majd némi tőkéhez.

Boston



Az első kolóniák egyikére rájárt a rúd a Függetlenségi háborúban, hiszen a britek civileket öltek, megostromolták a várost, csatákat vívtak benne és körülötte, és mindent megtettek - azért, hogy a háborúban övék legyen a kikötője miatt fontos település. Sikerrel ugyan nem jártak, de Bostonban legalább mindig történt valami érdekes.

New York

A Függetlenségi háború legnagyobb csatáját itt vívták és a rövidebbet a felkelők húzták, hiszen New York egy éven át a britek kezében volt, akik gyorsan porig is égették a város negyedét, amit a játékban is szerencsénk lesz átélni. Ki tudja, talán pont mi gyújtjuk fel vagy tereljük a lángokat a vörös kabátosok felé!

Charles Lee a játékban nem éppen olyan aggastyán, mint a történelmi képeken!

Ez a metódus már sokak számára ismerős lehet a Red Dead Redemptionből, azonban a Ubisoft Montreal emberei csavartak egyet a szisztémán, és koránt sem lesz olyan könnyű dolgunk a vadakkal (őzek, szarvasok, farkasok, grizzlyk), mint amilyen John Marstonnak volt a kései vadnyugaton. Az állatok okosak, elbújnak előlünk, így figyelnünk kell a nyomokat, be kell cserkésznünk őket, és meg kell terveznünk a levadászásukat. Arról nem is beszélve, hogy még arra is oda kell figyelnünk, hogy miképp ejtjük el őket – egy golyóval kilyuggatott bunda ugyanis sokkal kevesebbet ér, mint az érintetlen, gondosan lenyúzott bőr.

Dolgunk tehát lesz bőven, és mindezt csak tovább színesíti majd az évszakokhoz mérten változó környezet. Bizony, vége az előző részekre jellemző „örök nyárnak", ezúttal már a tavasz, az ősz és a tél is része a palettának, esővel, köddel és hóval, és mindegyik természeti elem a maga sajátos módján fogja befolyásolni a játékmenetet. A sűrű ködben hatalmas előnyt élvezünk majd az ellenfelekkel szemben, de nem tudhatjuk majd, hogy mibe és hol futunk bele, míg télen könnyebb lesz követni a sebesült ellenfelek vagy a prédák nyomát, viszont a térdig érő hóban a sebességünk és a menekülési esélyünk is hatványozottan csökken majd.

VÁROSI ÉLET

Az Assassin's Creed III-ban tehát jelentős szerep jut a természetnek, de ez korántsem jelenti azt, hogy a fejlesztők elhanyagolták volna a civilizációt. A kisebb települések mellett két születő világváros, Boston és New York várja, hogy meghódítsuk, és természetesen ezeken az izgalmas helyeken fog játszódni a történet jelentős része is. Igaz ugyan, hogy a korábbi részek városai is tele voltak élettel, de az AC3 erre is rátesz egy lapáttal. A fellendülőben lévő gyarmat fontosabb helyszínei tele vannak emberekkel, nagy a nyüzsgés, egyszerre akár több száz karakter

Desmond kalandja a harmadik résszel véget ér

Volt idő, mikor azt gondoltuk, hogy az Assassin's Creed harmadik részében már végleg Desmond veszi majd át a stafétabotot, de nem lett igazunk (ami egyáltalán nem baj). Ettől függetlenül a 2012-es szál ismét jelentős szerepet játszik majd a történetben. Egyrészt teljes frissítésen esik át az Animus (ami tetten érhető lesz a játék dizájnjában is), másrészt sokkal több időt tölthetünk Desmond irányításával (aki már birtokolja elődei minden képességét). A jelen hősének kalandja viszont a harmadik résszel végleg lezárul, és a fejlesztők ígérete szerint az összes, a korábbi részek során felmerült kérdésünkre választ kapunk majd.

is mozoghat a képernyőn (a szabadtéri csaták pedig elérhetik a több ezres magasságot is), és a lakók ezúttal már nem csak velünk, de egymással is interakcióba kerülhetnek, így tőlünk függetlenül is zajlanak majd az események, amelyekkel kapcsolatban aztán mi magunk dönthetünk, hogy szerepet vállalunk-e bennük, avagy sem.

Amíg a természetben Connor, addig a városokban az ellenfeleink lesznek előnyben, viszont így sem kell félnünk, hiszen az élettel teli helyszíneken jobb eséllyel (és könnyebben) tudunk elbújni, és ehhez már nem csak a szénabálák, a padok és a csoportba verődött emberek állnak rendelkezésünkre, de mozgó kocsik is, így elég lesz észrevétlenül behuppannunk egybe a menekülés során, és máris könnyedén kibújhatunk az ellenlábasaink gyűrűjéből. A nyugati építészeti megoldásoknak (hatalmas terek, széles sugárutak) köszönhetően a városi közlekedés már nem lesz olyan szabad, mint korábban, viszont ezúttal lehetőségünk lesz behatolni az épületekbe, így mászás közben beugorhatunk egy ablakon, átszelhetjük a szobát, hogy aztán a túloldalon lyukadjunk ki – remélhetőleg ezzel lerázva az üldözőinket.

HADAK ÚTJÁN

Persze akkor sincs nagy baj, ha küzdelemre kerül a sor, hiszen Connor képzett orvgyilkos, és megfelelő repertoárral rendelkezik ahhoz, hogy megvédje magát. A rejtett penge ezúttal is elmaradhatatlan kellék, emellé jár majd két közepes hatótávolságú pisztoly, egy csendes és halálos íj (főleg távolabbi célpontok ellen), a pengéjével az orvgyilkosok jelét mintázó, közelharchoz tökéletes tomahawk, illetve egy kötéldárda, amit akár távolról is az ellenségbe vághatunk, ezzel kibillentve őt az egyensúlyából, de a mélybe rántás, vagy a „felakasztás" sem elképzelhetetlen vele. A felszerelés fejlődéséről egyelőre nincs hír, de meglepődnénk, ha nem szerepelne még néhány titkos újdonság Connor erszényében.

Gondola helyett csónak: Desmond ősei mindig a vízen kötnek ki. Még mindig jobb, mintha hullaként kötnének ki benne!

Nem csak piroskabátosból lesz sok a játékban, de végre az állatok is megjelennek, bár kutyára vadászni remélhetőleg nem kell!

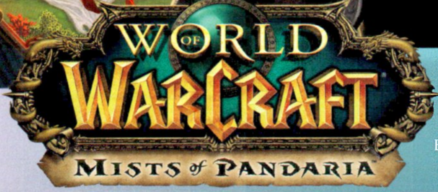
Igaz ugyan, hogy ebben az időszakban a lőfegyverek már sokkal elterjedtebbek, mint a kétszáz évvel korábbi Európában, azonban attól senkinek nem kell félni, hogy az AC3 szimpla lövöldözős TPS-sé válik. Lesznek pisztolyok és muskéták, azonban ezeknek a használata még mindig lassú és körülményes, így egy gyors és ruganyos karakter még mindig könnyedén rendet vághat egy lőfegyverekkel felszerelt csoport között. Viszont nem csak a harci szerszámok változtak, de maga a harcmodor is. A kissé lassú, kimért kardozásnak vége, a küzdelem ezúttal már gyors és kíméletlen lesz, és a különböző típusú ellenfelek (közkatonák, brutális írek, tisztek, stb.) gondoskodnak majd róla, hogy egy percig se érezzük fölényben magunkat – ami mindenképpen felüdülés a Revelations minden kihívást nélkülöző küzdelmei után.

AZ ŐSZRE VÁRVA

Újdonság tehát lesz bőven, és mindez még csak a jéghegy csúcsa, hiszen egy szót sem ejtettünk a végletekig csiszolt grafikáról, a harcot és a közlekedést még egyszerűbbé és folyékonyabbá tévő irányításbeli változtatásokról, és arról, hogy több száz ember két éve csakis azon dolgozik, hogy az Assassin's Creed harmadik része minél korhűbb és hangulatosabb legyen. Az már most látszik, hogy ez tényleg egy új és jó irány, pedig számos kérdés még a bejelentéseket követően is itt lóg a levegőben. Vajon ezúttal is lesznek barátságos frakciók? Toborozhatunk majd magunknak orvgyilkos csapatot? Mennyire játszunk majd szerepet a történelem alakulásában? Vajon tényleg az asszaszinok vívták ki a függetlenséget? Csupa izgalmas kérdés, amire az elkövetkezendő hónapokban, de legkésőbb októberben választ kapunk. Csak legyen türelmünk kivárni...

Wii U verzió

A Wii nem túl acélos hardvere miatt a sorozat eddig távol maradt az otthoni Nintendo platformoktól, de a harmadik rész már beleveti magát a Wii U-ba. Ez a verzió tartalmilag ugyan meg fog egyezni a többi kiadással, de a táblakontroller miatt az interaktív Animus adatbázis és a térkép mindig elérhető lesz, és a gyors fegyverváltás sem éppen megvetendő segítség. Igazán nagy szerep a különleges, alternatív feladványoknál és az eagle visionnél jut majd neki, meglátjuk, mekkora sikerrel!



KÖD ELŐTTÜNK...

[IRTA MIDNITE] HA EGY RÉGI MMO AZON ÍGÉRETTEL PRÓBÁLJA MEGTARTANI A JÁTÉKOSOKAT, HOGY MINDEN MÁS LESZ, MINT EDDIG, VISZONT ÖTSZÖR SZEBB ÉS JOBB IS, AZT ÚGYSEM HISSZÜK EL. LEGALÁBBIS MÍG SAJÁT SZEMÜNKKEL NEM LÁTJUK. MÁRPEDIG A BLIZZARD TALÁN MEGCSINÁLTA A LEHETETLENT.

Egyszer volt, hol nem volt, Pandaria ködén túl, ahol a sörivó panda túr, éltek a pandarenek. Két dologhoz jól értettek, konkrétan az aranyossághoz és a sörfőzéshez, ezért mikor a Blizzard bölcsei látták a zuhanást az aktív előfizetők számában, rögtön a Pandarenek tízezer éves (ám ekkor még nem létező) kontinense jutott eszükbe.

Miután a bölcsek begyakorolták a részeges karate mester mozdulatait, tanulmányozták Po, a kung-fu panda életét, majd elmentek piknikezni Kína szebb részeire, a ködből végre kirajzolódott valami. És gyerekek, így lett egy aranyos poénból teljes értékű WoW kiegészítő... Mese vége, nézzük a valóságot!

A BAMBUSZ SZÍV ÖRÖKKÉ DOBOG

Mint az első pillantásra is teljesen nyilvánvaló, a Blizzard ipari gyaluval ment végig a játék hangulatán és mechanikáján a Mists of Pandaria kedvéért. A nagyívű változtatások pedig, még ha nem is mindenkinek tetszenek, úgy kellettek már ennek a kiszáradóban lévő világnak, mint a tavaszi zápor. És mióta a 2011/12-es Guruban megjelent]{redenc cikke a MoP-ról, egy tonna friss infóval, többek közt a nemrég indult béta tapasztalataival gazdagodtunk.

ADATOK

KIADÓ
Activision-Blizzard

FEJLESZTŐ
Blizzard

MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2012.

STÍLUSMINTA

WoW: Wrath of the Lich King
2008 (BLIZZARD)

WoW: Cataclysm
2010 (BLIZZARD)

Vajon a bambuszevő pandák mit halásznak a tengerparton?

Az új Monk (Szerzetes) class főleg a pandarenekhez illik, de worgen és goblin karakterek kivételével bárki választhatja. Három elérhető specializációja minden szerepkör betöltésére alkalmas: a Brewmaster a tank, a Mistweaver a healer, a Windwalker pedig a DPS spec neve. Az átdolgozott, egyszerűsített talent rendszerben 15 szintenként nyílik meg három választható képesség, a leírásaikat olvasgatva pofonegyszerű eldönteni, melyiket milyen spechez szánták. Így a 90-re emelt szintplafon elérésével összesen hatszor három elérhető talentből válogatjuk össze saját készletünket. Ezen változások persze minden kasztot érintenek, teljesen átírva a WoW eddig megszokott rendszerét.

Áprilisi tréfának indult, de a próba után már elmondhatjuk: tényleg pandákkal készült a Blizzard az idei játékbővítésre!

A pandaren faj genetikus képességeiben (Racial Abilities) megmutatkozik a harcművészetek, a nagy ivászatok és evészetek iránti szenvedély. A statot befolyásoló ételek hatása duplázódik, a pihenés közben összeszedett XP bónusz tovább tart, ráadásul a puha pandák egy nagyobb zuhanás után is 50%-kal kevesebb sérülést szenvednek el. A faj Cloth és Leather típusú holmikat visel, és bár számtalan fegyverfélét képesek használni, rabszolga múltjuk miatt megtanultak pozitív energiákat összegyűjtve, puszta kézzel harcolni. Eme szerzetesek által használt energia neve Chi (a sötét és világos chi ötletét végül elvetették). Mivel egy Monk a gyorsaság és ügyesség harcművésze, így a kaszt az alacsony Chi-igényű képességekre koncentrál.

PANDA VAGYOK, NEM TURISTA

„Az edzés olyan, akár a levegő, mindenhol jelenlévő és állandó mozgásban van" - szól a legelső quest a pandaren kezdőterületen, Wandering Isle-on. És tényleg, ez a földdarab egy úszó óriásteknős háta, ahonnan a 10. szinten mész tovább attól függően, hogy a Szövetség vagy Horda oldalára szegődsz.

Pandaria kisebb frakcióival megéri jó kapcsolatot ápolni, ugyanis nem csak mountok járnak a magas reputációért, de sok Daily Quest, egyedi Scenario, és mindenféle tárgyjutalmak is várnak. A legérdekesebb talán a Tillers and Anglers frakció, ők saját megművelhető farmot adnak neked, ahol a terményt, állatokat és épületeket a rep emelésével nyitod meg. Ami vitathatatlan, hogy Pandaria egész kontinense gyönyörű. Emlékszel, milyen csoda volt először berepülni a kristályerdő felett lebegő Dalaranba, vagy megpillantani Nagrand égben függő vízesésekkel tarkított, mágikus szikláit? Na,

Már az se piskóta, ha egy panda igazi kung-fu harcossá küzdi fel magát, de ha eközben még bajuszt és szakállat is van ideje növeszteni, akkor biztos fekete övesről van szó!

ezt szorozd össze egymással, és megvan Pandaria látványvilágának... a fele. És a pandaren karakter modellek is szépen, aprólékosan kidolgozottak, bár aki ellenzi puszta létezésüket is, annak ettől sem lesz jó rájuk nézni. De gondoljunk bele: egy humanoid nemi jellegekkel felruházott, szőrös óriáspanda épp csak annyira elvont, mint a vízpartokon élő, gülüszemű pszeudo-dinoszauruszok, Mrgl-Mrgl királlyal az élükön. Nem?

SÖRT INNI ÉS POFOZKODNI JÖTTEM, DE A SÖR ELFOGYOTT

Ha a hat új Pandaren dungeon egyikébe tévedsz, nyitva áll előtted a frissen bevezetett Challenge Mode is. Ennek 5 fős csapattal vághatsz neki, a kihívás rész pedig az, hogy minél gyorsabban és okosabban zúzzátok végig az instance-ot. Csavarként viszont az elején mindenki statjai „normalizálódnak", vagyis egy adott, közös szintre állnak be, így nem az összegrindolt felszerelés, csakis a tagok esze és jártassága számít a Challenge alatt. Megéri igazán jó partyval indulni, ugyanis achik mellett mount, pet, vagy akár transmogrification holmi is jár a profi teljesítményért.

A másik új csapatjátékforma a Scenario. Ebben 3-25 darab, bármilyen kasztú játékos köt rögtönzött szövetséget, hogy a sima questekhez hasonló, meghatározott feladatokat teljesítsenek együtt. A maximum fél órás küldetések instance-ban, vagyis

Jól nevelt háziállat az, ami nem teniszlabdával, hanem robbanó hordóval a szájában futkározik!

PANDARIA ZÓNÁI

Pandaria nem csak új fajt hoz, de egy felfedezésre váró hatalmas területet is. Kalandból és zónából ezúttal sem lesz hiány, legyél kezdő vagy edzett, a bambuszerdőn magát már alaposan átrágó harcos. Összeszedtünk minden tudnivalót: kalandra fel!

THE WANDERING ISLE — 1-10. SZINT
A Pandaren kezdő zóna, egy teknős hátán úszó egzotikus sziget. Békés hely, ám súlyos veszély fenyegeti, amivel a szigetlakók ifjú pandád döntései szerint néznek szembe.

THE JADE FOREST — 85-86. SZINT
Pandaria partjai mentén húzódó erdő, ahol a Horda és Szövetség hajói először partra szállnak. A veszélyes Hozen és Jinyu népek, és a Temple of the Jade Serpent insta otthona.

VALLEY OF THE FOUR WINDS — 86-87. SZINT
Gazdagon termő, farmerek által megművelt terület, ám termését vadak dézsmálják. Megfelelő reputációval itt saját farmházat szerezhetsz. Dungeon: Stormstout Brewery.

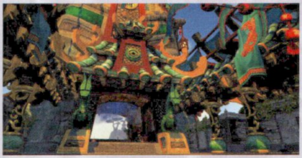
KRASARANG WILDS — 86-85. SZINT
Egy kihalt dinasztia titkait őrző, baljós táj, ahová próféciák kutatói zarándokolnak. A vadont a vérszomjas Mogu faj lakja, a Temple of the Red Crane pedig gonosz erők börtöne.

KUN-LAI SUMMIT — 87-89. SZINT
E csúcson áll a harcművész mesterek kiképzőtábora (Temple of the Tiger), erdejében a Pandariát védelmező Shado-pan rend bújik meg. Lakóit fosztogatók és trollok terrorizálják.

TOWNLONG STEPPES — 89-90. SZINT
A Pandaren Fal zárja el a többi területtől, mivel az itt garázdálkodó mantidok ezerévente mindent elpusztítanak. Most egy vártnál korábban érkező támadás áttörte a Falat!

VALE OF ETERNAL BLOSSOMS — 90. SZINT
A Pandaren birodalom központja, misztikus erői felkeltették a hataloméhes frakciók figyelmét. A Mogu'Shan Vaults raid, a Mogu'Shan Palace és a Gate of the Setting Sun zónája.

DREAD WASTES — 89-90. SZINT
Ide bejutni is csak harc árán lehet. Egy óriási mantid kaptárt körülfogó, puszta terület, ahol mocsaras és sivatagos részek váltják egymást, és a Sha of Fear uralkodik felette.



kizárólag a csapattagok számára zajlanak, erősen hangsúlyozva a közös munka, egymás segítésének fontosságát. Valor pontok és komoly felszerelés jár érte.

Hardcore gamereknek a kontent már a megjelenés pillanatában is impresszív kihívásokat ígér. Két új battleground és aréna nyílik meg a PvP szerelmesei előtt, melyek különböző játékstílusokra és feladatokra koncentrálva elégítik ki a harci igényeket. Emellé három vadonatúj raid jön, sosem látott bossok ködös hadával és epikus csatákkal. Ezek normál és heroic mellett a Raid Finderen keresztül belőhető harmadik fokozatban is elérhetők (pugokra tervezett, 25 fős mód).

Questek tekintetében a fejlesztők tanultak a Cataclysm hibáiból. A játékosokat elszeparáló phasing használatából például visszavesznek, rövidebb, de változatosabb quest láncokat alkotnak, melyek közt szabadabban válogathatunk, és akár akarjuk, akár nem, küldetéseink végigkalauzolnak az egész kibővült világon. A szintezés újra élvezhető alternatívának hangzik!

Ő ITT FIFI, A VÉRNYULAM

Ha azt hiszed, a pandáktól sokan kaptak szívrohamot, csak figyeld a Pet Battle System, a házikedvenc viadal fogadtatását! Pedig ez tökéletes időtöltés: egy tét nélküli minijáték, amiben a begyűjthető peteknek végre hasznát látod. Felszintezheted őket, választhatsz három skillt és egy nevet nekik, és persze kihívhatod ellenük bárki más állatfarmját. Ha veszítenek is, nem történik tragédia, a rendszer ugyanis csak a győzelmeket jegyzi fel. Aranyos kis újdonság!

Mi változott még? Minden. A legrégebbi dolgok sem maradnak érintetlenek, ezért az újítások alig negyedéről lehet részletesen szólni egyetlen cikken belül. Design és látványelem szempontból elképesztő mennyiségű új tárgy, karakter modell, ikon és ruha érkezik. Hátasok, ételek, italok és általános tárgyak terén, gazdagon szórt meglepetésekre és elképesztően bő választékra készülünk, bár még felét sem leplezték le annak, ami várható.

ÜLÜNK, VÁRUNK, REMÉLÜNK

Sajnos továbbra is Pandaria köde fedi a megjelenési dátumot. A Cataclysm esetében júniusban engedett be a Blizzard a bétába bugokat nézegetni, decemberben pedig már az éjféli sorban állásra készültünk, jelenleg pedig minden jel arra mutat, hogy ez idén is így lesz. Egyelőre a Blizzard sem látja pontosan, milyen lesz a bambusz és sör birodalma. Igen, hosszú az út Pandariába, de egyszer úgyis célba érünk!

[ÍRTA CHRIS] **Március végén lehetőségünk adódott kipróbálni az ArenaNet készülő MMORPG-jét, a Guild Wars 2-t. A kétnapos bétateszt során alaposan elmerültünk Tyria világában, végül annyira megkedveltünk, hogy csak könnyes szemmel tudtuk eltávolítani azt számítógépünkről.**

Mostanra már világossá vált, hogy MMORPG-t készíteni minden cég számára nagy kockázatot jelent. Nagyon úgy tűnik, hogy rendre megbuknak azok a próbálkozások, melyek a World of Warcraftot igyekeznek megszorongatni, a kezdeti lelkesedések után szépen lassan elkezdenek visszatérni a játékosok a Blizzard klasszikusához, a cégek pedig kénytelenek ingyenes formába alakítani havidíjas termékeiket. Elég csak a pár hónapja megjelent Star Wars: The Old Republicra gondolni, mely túl lassan ébredezik a megjelenés utáni csendes pihenőjéből, a maximális szinten unatkozó játékosai pedig szépen lassan új szórakozás felé néznek. A nem működő MMORPG-k kudarcai általában több okra is visszavezethetők, melyekből úgy tűnik, hogy az ArenaNet csapata rengeteget tanult az elmúlt évek során. Készülő játékuk nem követi az elődök és a nagy titánok által kitaposott ösvényt, igyekszik egy teljesen egyedi stílust teremteni, amit látva nagyon úgy néz ki, hogy egy igazán jól működő, soha meg nem unható MMO kerül majd ki a kezeik közül.

ADATOK

KIADÓ
NCsoft

FEJLESZTŐ
ArenaNet

MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2012 folyamán

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

World of Warcraft
2004 (BLIZZARD)

Star Wars: The Old Republic
2011 (BIOWARE)

VÉGTELEN TÖRTÉNET

A Guild Wars 2 sok tekintetben más, mint a piacon lévő konkurensei. Mielőtt kipróbálnátok, felejtsetek el mindent, amit a WoW-ban vagy más MMO-kban tanultatok! A kötelező karaktergenerálás után a hatalmas világ egyik apró sarkában találjuk magunkat, melyben – ahogy lenni szokott – rengeteg tennivaló várja a kalandorokat. Amint letudtuk az első, oktatómód jellegű küldetéseinket, felvillannak a közelünkben található megoldásra váró feladatok, melyek közt villámgyorsan közlekedhetünk a térképen található utazópontok használatával. Szükségünk is lesz a gyors helyszínváltoztatásra, hiszen Tyria világa hihetetlenül hatalmas, a ránk váró kalandok száma pedig nem kevés, amiket kis szívecskével jelöl számunkra a játék. Ezek a szívek bajba jutott lakosokat jelölnek, akiken nekünk kell majd segíteni, de más játékokkal ellentétben többféleképen is enyhíthetünk a vállukra nehezedő terheken. Egy farmra érkezve például megetethetjük a teheneket, kiirthatjuk a veteményesből a kártevőket, vagy elolthatjuk a közelben kigyulladt épületeket, a halásznál pedig összeszedhetjük a rákokat a folyóból, vagy elpusztíthatjuk a veszélyes vízisárkányokat. Minden egyes helyszín közelében legalább háromféle módszer közül választhatunk, melyek megoldásával szépen lassan megkedveltethetjük magunkat az adott illetővel. Amennyiben sikerül teljesítenünk a ránk bízott feladatokat, egy levélben megkapjuk csekély pénzjutalmunkat, valamint egy kevéske karmát, ami a pénz mellett egy újabb értékes valuta a játékban. Ebből a karmából különféle hasznos felszereléseket vásárolhatunk a küldetéseket adó egyénektől. Hasonlóan működnek, mint például a WoW-ban a badge-ek, csak épp jóval többet kapunk belőlük, s nincs limitálva, hogy kinél melyiket költjük el.

10 dolog amit szerettünk a Guild Wars 2-ben

1 – MINŐSÉGI PRODUKTUM
Sok esetben rosszul sikerült kezelőfelület vagy nehézkes harcrendszer vág tropára egy ötletes MMO-t, de úgy tűnik, hogy GW2-ben minden klappol: remek UI, nagyon jó harcrendszer.

2 – ZENE
Jeremy Soule neve közismert a játékiparban, hihetetlenül igényes alkotásaival valószínűleg minden gamer találkozott már (pl. Icewind Dale, Dungeon Siege, Skyrim).

3 – SKÁLÁZÓDÓ TARTALOM
A legtöbb szerepjátékkal ellentétben szintlépések tucatja után is visszatérhetünk azokra a területekre, melyeken alacsonyabb szinteken kalandoztunk, a játék hozzánk igazítja a tartalmat.

4 – DINAMIKUS ESEMÉNYEK
Tyria világában sosem érnek véget kalandjaink, hiszen a vidéket bóklászva gyakran véletlenszerűen megjelenő eseményekbe botlunk, amelyekbe bárki bármikor becsatlakozhat.

5 – DINAMIKUS HARCRENDSZER
A Guild Wars 2-ben a harc nem feltétlenül a nálunk felhalmozott tárgyak minőségétől függ, hanem attól, hogy képesek vagyunk-e időben odébb ugrani vagy blokkolni egy támadást.

6 – NINCS HAVIDÍJ
Ebben a szomorú gazdasági helyzetben minden fillér kiadását meggondoljuk. Ezért is jelent külön örömet számunkra, hogy a GW2 után nem kell 3-4 ezer forintos havidíjat fizetnünk.

7 – LÁTVÁNY
A GW2 hihetetlenül szép játék, amelyben eszméletlen nagy városok, végtelen puszták, gyönyörű tájak váltják egymást. Az öt faj számára létrehozott zónák láttán elakadt a lélegzetünk.

8 – PVP
Már első szinttől lehetőségünk lesz játékos-játékos elleni küzdelemre, emellett pedig ott a remek nyílt PvP-rendszer is, amelynek részleteire csak most kezd fény derülni.

9 – FEGYVEREK ÉS KÉPESSÉGEK
Cikkünkben bővebben foglalkozunk ezzel a témával, de a lényeg, hogy nagyon egyszerű, mégis sokoldalú rendszert ismerhetünk meg a képességek terén, amellyel élmény lesz játszani.

10 – NINCS TANK, NINCS DPS, NINCS HEALER
A WoW-osok tudják, milyen az, mikor félórát kell várni, hogy jöjjön egy tank, ami leviszi a csapatot egy instanceba. A GW2 bármely karaktere jó erre a célra.

AZ ESEMÉNYHORIZONTON TÚL

Ez persze semmi extra – gondolhatnátok –, de szerencsére itt még korántsem érnek véget a lehetőségeink, ha kalandra szomjazunk. Tyria vidékeit járva ugyanis számtalan különféle esemény hívja fel magára a figyelmet, melyek a közelben lévő játékosokat csalogatják egy kis izgalomra. Ezekbe a jól észrevehető eseményekbe bárki bármikor becsatlakozhat, s a lehető legváltozatosabb feladatokat rója ki a játék az odatévedőkre. Kísérhetünk védelemre szoruló karavánt, visszafoglalhatunk városokat, melyeket kentaurok leptek el, megakadályozhatjuk, hogy elrabolják a helyi lakosokat a közeli vízilények, vagy azt, hogy lemészárolják a farmereket a szomszédban portyázó banditák. Hihetetlen, de szinte nincs két egyforma esemény, mindegyik más-más történettel, párbeszéddel várja a játékosokat, még a 32. után is találkozhatunk újdonsággal. Különösen öröm volt látni, hogy ezek az események kihatással vannak a környezetre is, siker vagy kudarc esetén pedig más folytatást kapnak. Egy alkalommal például egy öntözőberendezést kellett megvédenünk attól, hogy a banditák felrobbantsák azt, majd miután kudarcot vallottunk, újabb feladatot kaptunk, amiben már ragasztóanyagot kellett összeszednünk, hogy megkezdődhessen a javítás. Ha ez megvolt, akkor jött egy újabb esemény, amiben meg kellett védenünk a javításon dolgozó parasztokat. De az is előfordulhat, hogy ha például nem segítünk felépíteni egy hidat, vagy eltakarítani az alagútba ömlött törmeléket, akkor bizony kénytelenek vagyunk más utat találni magunknak, ha tovább akarunk ballagni a vidéken…

Az ArenaNet fejlesztői a GW 2-ben több helyen is alaposan letértek a műfaj kalsszikusai által kitaposott ösvényről.

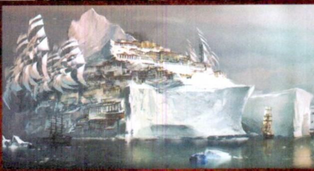
Egy idő után persze gyorsan kifogynánk ezekből az eseményekből is, hiszen a legtöbb MMO esetében szintlépéskor beszürkülnek az alacsonyszintű ellenfelek, egyre kevesebb, végül nulla tapasztalati pontot kapunk az aktuális szintünknek nem megfelelő, egyszerű feladatokért, szörnyaprításokért. De nem a Guild Wars 2 esetében! Ugyanis amint visszatérünk egy kezdőterületre, életerőnk, sebzésünk leskálázódik a hely szintjéhez mérten, s minden küldetés, minden esemény újra végigjátszható. Nem gond, ha kihagytunk 5-6 küldetést valahol, vagy ha még nem láttuk a másik négy faj területét, bármikor visszaruccanhatunk ezekre a vidékekre is. Nem csak több tapasztalati pontot, hanem értékes karmát és pénzt is bezsebelhetünk így, nem beszélve arról, hogy megismerhetjük a játék többi csodásan kivitelezett területét is. Természetesen a Guild Wars 2 egyszemélyes, kifejezetten a karakterünkre szabott

történettel is vár minket, mely annak fényében változik, hogy a tizenkét lépéses karaktergenerálásnál miként válaszolunk a nekünk feltett kérdésekre. Sajnos a sztori nem túl erős oldalát képezi a játéknak, de nem is annyira a történettel vannak gondok, hanem azzal, ahogyan tálalják ezt nekünk. A Star Wars MMO után eléggé fapadosnak találtuk a dolgot…

KÉPESSÉGFA? AZ MI?

A GW2 igazán különleges szakmákat (itt szakmának nevezik a kasztokat) biztosít a játékosok számára, melyekből nyolc közül választhatunk. Amint eldöntöttük, hogy soldier, guardian, ranger, engineer, stb. szeretnénk lenni, bedobnak minket egy játékosokkal tömött területre, megkapjuk az első képességünket, az első fegyverünket, és irány a darálás! A legelső dolog, ami szembeötlő a WoW-on nevelkedett veteránok számára, hogy mindössze 10 képességfoglalat található a lenti tálcán, felmerül tehát a kérdés, hogy hova tesszük a többi képességünket? Nos, a GW2 egészen egyedi módját választotta a képességrendszernek. Először is a baloldalon található öt képességből az első három a jobb kezünkben található fegyverünkhöz kijelölt képességek (mainhand), a következő kettő pedig a balért felel (offhand). Minél többször használjuk ezeket a fegyvereket, úgy nyílnak meg előttünk az újabb és újabb, az adott fegyverhez tartozó egyre erősebb képességek, ha pedig új fegyvert veszünk a kezünkbe, akkor annak a használatát el kell sajátítanunk. Szerencsére fegyverekből hatalmas a választék, ráadásul külön érdekesség, hogy a GW2 számtalan víz alatti területtel is várja a játékosokat, amelyekben ha elmerülünk, hagyományos bökőinket és varázsbotjainkat leváltják a szigonyok és lélegeztető maszkok.

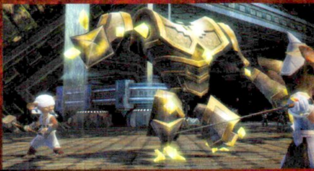
Visszatérve a skill-rendszerre, a 10-foglalatos képességtálca jobb oldalán kapnak helyet azok a képességek, melyeket a szakmánk biztosít számunkra. Ezeket egy hatalmas listából választhatjuk ki, és akkor nyithatunk meg őket, ha kifizetjük az értük járó képességpont összeget. A dolog szépsége az, hogy bármikor bármelyiket megvásárolhatjuk, viszont nem árt tudni, hogy némelyikért csupán egy, másikért pedig akár hat pontot is le kell leszurkolnunk annak feloldásért, s csak ezek után tehetjük ki a tálcánkra. Képességpontokat természetesen szintlépéskor kapunk, valamint a térképen jól látható helyeken is összeszedhetünk pár extra kreditet, amelyeket általában kicsit komolyabb ellenfelek őriznek, vagy nehezebben megközelíthetőek. Ezen kívül a 10. szint után megnyílnak előttünk a talentek, azaz a traitsek is, melyek segítségével tovább alakíthatjuk karakterünk tulajdonságait, több életerőt, több sebzést, nagyobb gyorsaságot biztosítva magunknak ezáltal.



A GW2-ben nem csak az egyes karakterek, hanem a tájak is gyönyörűen festenek

DPS? TANK? HEALER?

Bár kétnapos tesztünk során nem igazán tudtunk a játék mélyére merülni, a készítők szerint a szakmák szerepe sem lesz olyan fontos, mint más MMO-k esetében, ahol egy-egy raid vagy küldetés gyakran azon áll vagy bukik, hogy találunk e magunknak tankot, healert, vagy jó dps-t. Kezdeti tapasztalataink azt mutatják, hogy a GW2 készítői igen komolyan gondolták ezt, ugyanis itt minden játékos a saját életben maradásért felel. Mindenkinek vannak túlélőképességei, melyek használatával elkerülhető az elhalálozás, s általában csak reflexeinkre, gyors helyzetfelismerő képességünkre lesz szükségünk ahhoz, hogy épségben megússzuk a komolyabb csatákat is. A kitérésnek köszönhetően például elugrálhatunk a nagyobb támadások elől, a gyors fegyverválasztással pedig bármikor átállhatunk olyan harcmodorra, mely javít a túlélési esélyünkön. Bár a kibontott képességeink pakolgatásával finomhangolhatjuk magunkat egy-egy komolyabb kihívást jelentő boss-harc előtt,



Gyűjtői kiadás

A játék 3 verzióban előrendelhető, nézzük mit tartalmaz a Digital Edition, a Digital Deluxe Edition, és a Collector's Edition.

TARTALOM:	Digital Edition	Digital Deluxe Edition	Collector's Edition
Guild Wars 2 játék	✓	✓	✓
Miniatűr Rytlock követő (digitális karakter)	✗	✓	✓
Mistfire Wolf (skill bónusz)	✗	✓	✓
Golem Banker (bárhonnan elérhetjük vele a bankot)	✗	✓	✓
Chalice of Glory (PVP jutalmakat nyit meg)	✗	✓	✓
Tome of Influence (egyszer használható guild boost)	✗	✗	✓
25 centis Rytlock Brimstone szobor	✗	✗	✓
„Így készült a Guild Wars 2" könyv (112 oldal, keménykötésű)	✗	✗	✓
GW2-s képkeret	✗	✗	✓
GW2-s mappa és öt darab művészi kép a játékból	✗	✗	✓
A játék legjobb zenéit tartalmazó CD	✗	✗	✓

Fajok a GUILD WARS 2-ben

ASURA
Bár termetük kicsi, de intelligencia terén bárkivel könnyedén felveszik a versenyt Tyria földjén. Tudásukat javarészt a mágia használatára fordítják, de rendkívül leleményesek különféle kütyük készítésében is. Társadalmukban inkább az okosabb él túl, mint az erősebb.

EMBEREK
Az emberek Tyria legsanyarúbb sorsú lényei: az elmúlt háromszáz év alatt majdnem minden területüket elvesztették, régi ellenségeik és az új fajok egyaránt veszélyeztetik létüket. Ennek ellenére nem hagyják magukat eltiporni, foggal és körömmel védik megmaradt városukat, Divinity's Reacht.

SYLVARI
Réges-régen egy katona magot ültetett a Maguuma dzsungel mélyére. A magból aztán hosszú évszázadok múlva egy hatalmas fa nőtt ki, melynek ágai körülölelik az egész erdőt. 25 évvel ezelőtt a fa kivirágzott, s megszületett a Sylvari faj, akik azóta is a helyüket keresik a világban.

CHARR
Tyria macskaszerű faját könnyű felismerni, otthonunkat, a Fekete Fellegvárat, mely az emberek Rin nevű városának romjaira épült, pedig még annál is inkább. Igazi túlélő faj az övék: átvészeltek már kegyetlen elnyomást, egyszer majdnem kipusztították őket, s még egy polgárháborúba is belehajszolták magukat, de mindenből képesek voltak talpra állni.

NORN
A Nornok egy bátor faj, alakváltó barbárai Tyria földjének. Büszke, erős akaratú, féktelen lények, akik nem torpannak meg soha semmi akadály előtt. Elszigetelve élik életüket a fagyos hegyek közt, tetteiket pedig elmondásuk szerint a Vadon Szellemei irányítják. Rendíthetetlen szövetségesek, ugyanakkor kérlelhetetlen ellenfelek.

nagyon úgy néz ki, hogy a csapatmunka egy teljesen új formáját ismerhetjük majd meg a Guild Wars 2-ben.

Apropó csapatmunka! Mivel online játékról beszélünk, s általában több tucatnyi játékos kalandozhat ugyanazon a párszáz négyzetméteres területen, ahol mi, így elkerülhetetlen lesz a verseny a közeli szörnyekért, melyeket lelkesen igyekeznek megjelölni maguknak a WoW-os bakák. Szerencsére a GW2 készítői gondoltak az ezzel járó frusztrációra, ezért játékukból nemes egyszerűséggel eltávolították a szörnyek taggelését, azaz itt már nem az kapja a jutalmat értük, aki először beléjük sebzett. Bármikor odamehetünk a pár méterre lévő társunkhoz, s beszállhatunk a harcba, amit épp vív; ugyanúgy részesedünk a killből, mintha mi mértük volna rá az első és utolsó csapást is. Nem kell egy csapatba verődni ahhoz, hogy leverjük a helyi farmerek termését dézsmáló rágcsálókat, hogy csatlakozzunk a közelben felbukkanó eseményekbe, vagy hogy a mocsárból felbukkanó hatalmas szörnyet megregulázzuk. Az egész egy gyors, könnyen kezelhető rendszer, amiben élvezet részt venni. Nincs irigység, harag, vagy idegeskedés amiatt, ki lőtte az első nyílvesszőt az épp megjelenő troll fejébe: a rendszer sokkal barátságosabb, mint amit más MMO-kban már megszokhattunk.

Na, ennek a legyőzéséhez elkél majd pár baltacsapás

Ha sikerül még pár apróságon csiszolniuk a fejlesztőknek, akkor az év egyik legjobb MMORPG-jével állunk majd szemben.

LÁSS ÉS HALLJ CSODÁT!
Már az előzetes videók láttán is sejteni lehetett, de a GW2 valóban meseszép játéknak ígérkezik, valószínűleg ez a közeli képeken is jól látszik, mennyire jól sikerült visszaadni a készítőknek azt a látványt, amit az előzetes terveken megálmodtak. A játék alatt a Guild Wars alaposan felturbózott motorja fut, melynek köszönhetően nem csak a táj néz ki hihetetlen jól, de a karaktermodellekre és azok mozgására sem lehet egyetlen rossza szavunk sem. A látványért felelős motor egyetlen hibája a gépigény, ami hiába Core 2 Duónál kezdődik, biztosra vesszük, hogy alaposan megfektetheti majd a játékosok számítógépeit. Nálunk egy-egy zsúfoltabb területen, közepes grafikai beállítások mellett gyakran 10-15 fps-re is visszaesett a framerate, kénytelenek voltunk a felbontásból visszavenni azért, hogy játszható legyen a dolog. Viszont amint szétszéledtek a játékosok, gyorsan normalizálódott a helyzet, ráadásul meg kell jegyezni, hogy alacsony részletesség mellett is fergetegesen szép a program. Ezen kívül hasonlóan az előző részhez, a játék alatt hallható zenéért most is Jeremy Soule volt a felelős, akit máig a játékipar John Williamseként tartunk számon, nevéhez olyan címek muzsikái fűződnek, mint az Icewind Dale, a Morrowind, vagy a Company of Heroes széria.

ITT A PÉNZEM, VEGYÉTEK EL!
Az erős konkurencia ellenére hiszünk a Guild Wars 2 sikerében, főleg azért, mert a havidíjas játékokkal ellentétben itt csak a dobozos verzió megvásárlásáért kell majd fizetnünk. Mikrotranzakciós rendszeréről sajnos nem sokat tudtunk meg, de a készítők biztosítottak mindenkit afelől, hogy a pénzért beszerezhető extrák csupán kozmetikai fejlesztések lesznek, komolyabb előnyre nem tesznek majd szert azok, akik fizetnek a játékban található extrákért. Sajnos konkrét megjelenési dátum még nincs, csak annyit tudunk, hogy valamikor idén érkezik a végleges verzió, amit ezek után mi tűkön ülve várunk.

Így fest egy büszke kentaúr harcosnő a Guild Wars 2-ben

paradox INTERACTIVE

A Volvo, a Scania, az Ericsson, a Nobel-díj, az ízes rénszarvashús, valamint a Stockholm-szindróma mellett Svédországnak olyan nevek viszik még hírét a nagyvilágban, mint pl. a Mojang, a SimBin, a Starbreeze, az Avalanche, a Massive Entertainment, a DICE, illetve a Paradox Interactive. A következő pár oldalon ez utóbbi munkássága kerül terítékre, a főleg stratégiai játékokban utazó, többek között az Europa Universalist és a Hearts of Iron-szériát is jegyző fejlesztő-kiadócég ugyanis utóbbi minőségében több kicsi, ámde mégis figyelemreméltó multiplayer-orientált címmel rukkolt elő az idei GDC-n. A következő pár oldalon ezeket mutatjuk be nektek röviden, mivel az eddigi infók alapján mindegyikük igen szórakoztató darabnak ígérkezik (érdekes viszont, hogy dacára a kiadó fő profiljának, csupán egyikük próbál a stratégiai műfajban szerencsét).

MARSI VAKÁCIÓ

Red Frontier

[ÍRTA JOHNBART] **Négy budget játékkal a háta mögött a balti-tengeri Gotlandon székelő ZEAL tapasztaltnak nem igazán mondható, kreatívnak azonban annál inkább, melynek a Red Frontier a legjobb bizonyítéka.**

A bolygóközi utazásokkal és háborúkkal dúsított csillagközi jövőt lefestő játék ugyanis igen különleges módon közelíti meg az RTS-műfajt: a ZEAL vezető tervezője, Rasmus Davidsson elmondása szerint a program leginkább egy stratégiába oltott Call of Duty-ként definiálható. Bár a műfaj alaptételei (avagy az egységmenedzsment, a magaslati perspektíva és a valós idejű taktikázás) nem változtak, a kizárólag online csatározást kínáló játékot a műfajban megszokotthoz képest (és a fentebb emlegetett szériához hasonlóan) lényegesen pörgősebbnek, és gyorsan elsajátíthatónak tervezik.

ADATOK

KIADÓ
Paradox

FEJLESZTŐ
ZEAL Game Studio

MŰFAJ
RTS

MEGJELENÉS
2012

STÍLUSMINTA

World in Conflict
2007 (UBISOFT)

Call of Duty sorozat
2003-2012 (ACTIVISION)

ZSOLDOSOK ÉS ROBOTOK

Önmagában mindez mondjuk nem újdonság, gondoljunk csak a lassan ötéves – szintén svéd portéka – World in Conflictra, amely szintén az adrenalindús, mégis taktikus multis meccsekre helyezte a hangsúlyt (és melynek egyébként szintén jelentős ihletforrása volt a Call of Duty). A Massive világégésétől a max. 12 fős meccseket támogató Red Frontier csillagos-megacéges miliője mellett elsősorban FPS-es stílusjegyeivel tér el: a játék arénáiba az elmondottak alapján ugyanis (jó multis FPS-hez hasonlóan) bármikor szabadon be- és kiléphetünk (utóbbi semmilyen retorzióval nem jár), csapatunk lemészárlása esetén pedig egy gyors respawnt és egységválasztást követően rögtön ismét fejest ugorhatunk a hepajba, elkerülve ezzel a hosszú várakozással járó fejfájást és a tétlenül töltött percek nem túl izgalmas momentumát.

Az ütközetek során központi karakterünk zsoldosparancsnokunk lesz, akit egy, a meccs elején kiválasztott képzettséggel küldünk harcba (jelenleg a támadó, mérnök, és beszivárgó kaszt ismert), melyek mindegyike eltérő speciális képességekkel és különböző hadrafogható egységekkel bír. Utóbbiak harci droidok formájában érhetőek el: a kínálat három gyártó repertoárjából tevődik össze, melyek eszközei bár vizuális téren markánsan különböznek, zömük a klasszikus RTS-es kínálatot nyújtja (azaz főleg gyors felderítők, közepes mindenesek, és lassú tankok alkotják a gépparkot).

DROIDDARÁLÓ

Parancsnokunk kasztválasztását és a hadrafogható droidok beszerzését követően rögtön neki is ugorhatunk embertársainknak: a multis arénák a jelenlegi infók szerint a klasszikus FPS-es játékmódok keretében teszik lehetővé a konkurencia elfenekelését, a deathmatch és a Battlefieldből ismerős kontrollpont-foglalgató Conquest jelenléte így már biztosra vehető. Elpusztított ellenfeleink és előkelő toplistahelyezés után in-game valuta üti a markunkat, amellyel az ígéretek szerint (mily meglepő) a részletes fejlődési fán fellelhető kasztképességeket és táposabb egységeket oldhatjuk ki.

A Red Frontier imigyen minden téren egy RTS-köntösbe bújtatott online FPS benyomását kelti, és mint olyan, mindenképpen érdekes koktélnak ígérkezik. Ha a koncepció élesben is hozza azon könnyen irányítható, mozgalmas, de taktikus csatákat, melyre a készítők pályáznak, akkor egy igen érdekes stratégiai játékkal gazdagodhat idén az RTS, valamint az évről évre egyre bővebb Paradox paletta!

Csendélet tűzorkánnal, lézernyalábokkal és sivatagos tájjal

LESZÁMOLÁS KICSIBEN

The Showdown Effect

Az Arrowhead a fantasy téma után az akciófilmek világába tesz egy 2D-s kiruccanást, zúzós-bunyós platformerjük pedig már most igen bíztatónak tűnik.

A fantasy műfajt kacagtatóan parodizáló spellfesztivál Magicka az Arrowhead igen hatásos belépője volt a jóáras indie játékok fejlesztői klubjába, ez azonban a kisebbik ok, hogy miért várom érdeklődve a The Showdown Effectet; sokkal fontosabb a témaválasztás, új játékuk ugyanis a '80-as, '90-es évek akciófilmjei előtt tiszteleg, nagyjából ugyanannyi komolysággal, mint amennyi a Magickában volt fellelhető...

ÖKÖL, KUNG-FU, UZI

Maga a TSE egy ál-3D-s online akciójáték, melynek arénáiban max. nyolc játékos kalapálhatja el egymást. A sztori az ihletként szolgáló celluloid-remekművekhez hasonlóan erősen vázlatos (valaki összegyűjtötte az egyes korok legkiválóbb harcosait, hogy egymás torkának ugorjanak), bár a hangsúly nem is a miérten, sokkal inkább a hogyanon van, utóbbi pedig igazi B-kategóriás zúzást ígér.

Karakterünket kiválasztva (melyek zömét ismert akcióhősökről mintázták, szóval John McClane, Schwarzi és Tequila felügyelő helyi megfelelőinek felbukkanását már biztosra veszem) rögtön a 2.5D-s arénában találjuk magunkat: a meccsek első pár perce az elszórt lőszerszámok (Beretta, sörétes, Uzi, rakétavető stb.) gyors begyűjtésével kezdődik, hatalmas tűzpárbajjal folytatódik, amint pedig elfogy a skuló, kaotikus bunyóba csap át. Aggódni persze akkor sem kell, ha nem kerül a kezünkbe fegyó, egyrészt mert (adott ideig) elszaltózhatunk/vetődhetünk a felénk tartó töltények elől, másrészt pedig mert a közelharc igen kidolgozott.

Kellő ügyességgel kiüthetjük a mordályt ellenfeleink kezéből, Jackie Chant lealázva verhetjük laposra őket majd ugorhatunk ki velük az ablakon, és a pályákon fellelhető tereptárgyakat is kezünkbe vehetjük némi IKEA-szponzorált tömegoszlatáshoz, miközben flegma beszólásokkal tiporjuk sárba ellenfeleink önbecsülését (de emellett jókor elsütve őket harci bónuszokat adnak).

Golyóállók persze ekkor sem leszünk, sérüléseinket kötszerrel ápolhatjuk, amit érdemes lesz elbujdosva megtenni – ezt a játék egyedi line-of-sight megoldása segíti, melynek köszönhetően minden játékos csak annyi területet lát be a 2D-s arénából, amennyit a karaktere (tehát pl. nem tudjuk, milyen cuccok és hány ellenfél rejtőzik egy fal túloldalán). Mindez persze csak a Last Man Standing játékmódra vonatkozik, a csapat emellett további online módok lekódolását is tervbe vette (pl. az egyenlőség jegyében zajló beszivárgást, ahol egy játékos egy tolvaj, míg a többi hét harcos az őt lezúzni igyekvő őrség szerepét játszaná el).

Harapófogóval rizsföldről menekült akcióhőst fogni a torkolattűz fényében? Itt ez is lehetséges!

ADATOK

KIADÓ
Paradox

FEJLESZTŐ
Arrowhead Games

MŰFAJ
Akció-ügyességi

MEGJELENÉS
2012. ősz

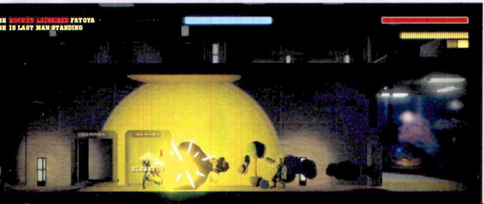
STÍLUSMINTA

Viewtiful Joe
2003 (CAPCOM)

Shank
2010 (EA)

NEONFÉNY ÉS KAZAMATÁK

A fenti optikai megoldás mellett a játék képi világa is igen érdekesnek ígérkezik: helyszínként jelenleg egy (a Páncélba zárt szellemből vastagon merítő) futurisztikus Neo-Tokió és egy középkori kastély szereplése vehető biztosra (a kínálat ingyenes DLC-kkel bővül majd): a kontrasztos, rajzfilmes képi világ kétségkívül érdekes, de az is biztos, hogy szokni kell majd (már csak az extrasűrű füsteffekt miatt is). A karakterek animációit és a csaták vizuális megvalósítását viszont már most nem érheti panasz: pörgős, kaotikus és szikrákkal-törmelékkel teli csatákra készülhetünk, ahogy azt az ihletforrások alapján el is várjuk. A magam részéről remélem, hogy az Arrowhead legalább olyan lelkesedéssel viszi végig ezt a projektet is, mint tette azt a Magickával, mert akkor a TSE simán az akciófilm-rajongók egyik favoritja lehet.



MÓKA A KALANDPARKBAN

Dungeonland

Mi történik, ha összegyúrjuk a Left 4 Deadet a Torchlighttal és Disneylanddel, majd a végeredményt nyakon öntjük némi cukimázzal? Megkapjuk a Dungeonlandet.

A Red Frontiert jegyző ZEAL-hez hasonlóan a brazil Critical Studios is új csirke még a játékfejlesztés verejtékes birodalmában. Első címük eredetinek ugyan nem mondható (elvégre a bevezetőben mindjárt felsoroltam azon játékokat, melyekből még idén összelegózzák a végeredményt) mégis különleges, elvégre kevés olyan bitterméket ismerek, amely egyszerre kínál cuki, ámbár fárasztó humort és kőkemény hack'n slash gyakást, méghozzá mindezt a Left 4 Dead MI-direktorának dirigálása mellett.

BELÉPÉS HÁROMFŐS TURNUSOKBAN!

A Dungeonland pedig pontosan ezt ígéri: a kooperatív üsd-és-vágd alapsztorija szerint egy velejéig romlott kazamataúr megelégeli, hogy holmi hősök állandóan lerombolják a gonddal-odafigyeléssel kiépített földalatti birodalmát, így egy gyors hitelfelvételt követően egy kalandorok számára fenntartott élménypark építésébe kezd. A komplexum hamar el is készül, a vendégekre pedig szintén nem kell sokat várni: a frissen megnyitott, szörnyekkel és zsákmánnyal teli Dungeonland először egy harcos, egy felderítő, és egy mágus előtt nyitja meg kapuit, akik a belépődíj leperkálását követően neki is állnak a három szektorból (avagy pályából) álló park eldózerolásának…

MÓKÁS GYAKÁS

A trió tagjait kooperatív módban nyilván egy-egy személy veheti kezelésbe, képességeiket tekintve pedig a klasszikus hack'n slash hagyományokat követik. A harcos pajzs+kard kombinációval, vagy egy erősebb kétkezes gyilokszerszámmal igyekszik közeli viszonyt ápolni ellenfeleivel, a felderítő inkább csak tisztes távolból elszórt nyilakkal és bombákkal veszi ki részét a hentelésből, a mágus pedig a kötelező támogatókarakter: bónuszokkal segíti kollégáit (pl. átmeneti sérthetetlenséggel), rontást küldhet az ellenfelekre, illetve, ha úgy adódik, pár keményebb igével vág rendet köztük, ha a pajtások már képtelenek rá. Az ellenfelek szintén hasonló sablonokat követnek: gyenge, de népes közelharci társaságok, ellenséges mágusok, és persze izzasztó bossok várják, hogy pontot tegyünk műszakuk végére.

Ezt három játékmódban tehetjük meg: a koop módban ellenlábasaink megjelenését és az eltakarításuk után járó jutalmat egy Left 4 Dead-szerű direktor végzi (biztosítva így a cirka egyórás pályák újrajátszhatóságát), a helyi Survivalnek megfelelő Infinite Dungeon fokozatosan nehezedő kazamatákat kínál kitakarításra, míg el nem hull a parti, a legpoénosabban hangzó Dungeon Master pedig a Versus megfelelője, miután ekkor a játék az MI helyett egy negyedik cimboránkra bízza a játékmester szerepét. Utóbbiban a kisebb ellenfelek lerakása mellett ekkor a bossok irányítását is ő végzi, a nehézség így csak haverunk rutinjától és szadizmusától függ.

ADATOK

KIADÓ
Paradox

FEJLESZTŐ
Critical Studios

MŰFAJ
Hack'n slash

MEGJELENÉS
2012

STÍLUSMINTA

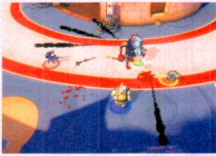
Left 4 Dead
2008 (EA)

Torchlight
2009 (JOWOOD)

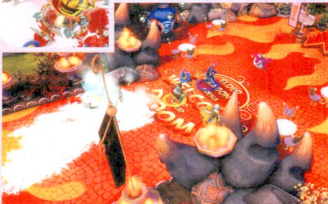
SZÍNES, VICCES, VÉRES

A Dungeonland nem csak sztoriját, hanem képi világát tekintve is eléggé elborult: a kalandpark rikító színei és a zömében aranyos (megjelenésű) ellenfelek szinte tündérmese hangulatot teremtenek a képernyőn – a látszat persze csal, amint munkához látnak hőseink, és ipari mértékben kezd hullani a folyékony vörös szövet, az egész idilli kép megy a levesbe.

A vizuális stílus így a kiadó nevének megfelelően enyhén paradox (no persze nem a Happy Tree Friends szintjén), bár egyediségét éppen ez adja majd, a többi sarkalatos technikai tényezőről, mint pl. a netkódról azonban még nem tudni biztosat, akárcsak arról, hogy sikerül-e megfelelően kiegyenlíteni mindkét oldalt a Dungeon Master módban – remélem egyik téren sem éri majd panasz a Dungeonlandet, mert akkor remek kis partijátéknak nézünk elébe!



A játék, ami után sose tudsz majd ugyanúgy nézni a konyhaasztalon álldogáló teáskannára...



Lapunk már iPaden is olvasható!

Available on the iPad App Store

Újságos stand

PC-n: 3ddigitalispublikacio.hu

HÁLÓRA FEL!

THE AMAZING SPIDER-MAN

Úgy tűnik, hogy a 2012-es esztendő újra Pókember éve lesz. Nem elég, hogy a hálószövő júniusban ismét visszatér a mozikba, de úgy fest a dolog, hogy még egy kiváló játékadaptációt is kapunk a főszereplésével. Az előjelek legalábbis ebbe az irányba mutatnak...

[ÍRTA BATE]

Habár a falmászó szuperhős rajongói az elmúlt években nem maradtak Pókemberes videojátékok nélkül, azért az korántsem állítható, hogy a Beenox és az Activision elkényeztetett volna őket. Ugyan a 2010-es, négy különböző Pókembert felvonultató Shattered Dimensions még üde színfolt volt a hálószövő főszereplésével készült játékok palettáján, viszont a tavaly megjelent Edge of Time már csak egy közepes rókabőr lett, ami még a legelvakultabb hívőket is fanyalgásra késztette – PC-re pedig meg sem jelent, ami a játék minőségének fényében talán nem is olyan nagy katasztrófa.

Szerencsére szépíteni sosem késő, és 2012 kiváló év lehet a bizonyításra, hiszen nyáron érkezik a legújabb Pókemberes mozifilm, amihez természetesen játékadaptáció is készül. Igaz ugyan, hogy a kötelező átiratoknak csak minimális hányada szokta megütni az elvárható szintet, de azt sem szabad elfelejteni, hogy az elmúlt tíz év egyik legszórakoztatóbb hálószövős játéka pont az a Spider-Man 2 volt (legalábbis PS2-n, Xboxon és GameCube-on), amely a 2004-es mozifilmet dolgozta fel. Az aggodalmakat ugyan tovább fokozhatja, hogy ezúttal is az Edge of Time-mal leszereplő Beenox kapta a fejlesztés jogát, de mi igyekszünk pozitívan hozzáállni a csapat következő munkájához, ugyanis az első információk egy kellően tartalmas és szórakoztató Pókemberes program képét vetítik előre.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Beenox

MŰFAJ
akciójáték

MEGJELENÉS
2012. 06. 26.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Spider-Man
2001/2002 (ACTIVISION)

Spider-Man 2
2004 (ACTIVISION)

Ultimate Spider-Man
2005 (ACTIVISION)

A tavalyi, meglehetősen gyenge Edge of Time után van rá esély, hogy ezúttal egy szórakoztató Pókemberes játékot kapunk.

EGY LÉPÉSSEL A FILM UTÁN

Az első pozitív jel a The Amazing Spider-Mannel kapcsolatban, hogy bár a mozi mellé készül, valójában nem „egy az egyben" feldolgozásról van szó. A főhős, a mellékszereplők és a helyszín ugyan megegyeznek, de a program története nem a film cselekményét játszatja újra velünk, hanem teljesen új eseményeket mesél el, ugyanis a sztori időrendileg a mozifilm után fog játszódni. Ez nem csak azért hálás dolog, mert ennek köszönhetően a fejlesztőknek kevésbé volt megkötve a keze, hanem azért is, mert a játékosoknak így nem kell ismét átverekedniük magukat Peter Parker Pókemberré válásának történetén, hanem azonnal egy bejáratott hőst kapunk, aki tisztában van a képességeivel. A tutorialt persze így sem fogjuk megúszni, de azért mindenképpen előny, hogy ezúttal nem a pókcsípéstől kell felvennünk a fonalat. A játék történetét egyébként a korábban a Battlestar Galacticán is dolgozó Seamus Fahey vetette papírra, a Beenox pedig immáron két éve dolgozik a programon, így amiatt sem kell aggódni, hogy kutyafuttában csapták volna össze a közkedvelt Pókember legújabb digitális kalandját.

„És akkor a rosszfiú a mellkasával egy hatalmasat ütött a Pókember talpára."

NEEEW YORK, NEEEEEEW YOOOOORK

Aki nyomon követte az elmúlt évek falmászós játékait, az tudja, hogy utoljára a Shaba Games által fejlesztett Web of Shadowsban volt lehetőségünk a Peter Parker otthonaként is funkcionáló Manhattan szabad bejárására, a Shattered Dimensions és az Edge of Time ugyanis teljesen lineáris, csőszerű pályákkal volt tele. Akik ennek hallatán még mindig ráncolják a homlokukat, azok most fellélegezhetnek, ugyanis a fejlesztők visszatértek a sokak által hiányolt szabad (sandbox) játékmenethez, azaz ezúttal is kedvünkre hálóhintázhatunk majd a New York szíveként funkcionáló Manhattan felhőkarcolói között, és ahogy az elvárható, nem csak a szabad közlekedés lesz adott a számunkra, de a történet fő szála mellett számos mellékküldetés vár ránk, hogy megoldjuk őket.

Mivel Peter Parker most is fotóriporterként dolgozik, ezúttal sem maradunk majd fényképezős missziók nélkül, de természetesen akciódús feladatokban sem lesz hiány. Példának okáért lehallgathatjuk majd a rendőrségi csatornákat, így mindig tudni fogjuk, hogy mikor és hol lehet ránk szükség. A fejlesztők által nemrégiben bemutatott demóban például egy, a rendőrök elől autóval menekülő fickót kellett hatástalanítani. Első körben utol kellett érni a száguldó gazembert, majd a kocsi tetején landolva egy Quick Time Event sikeres megoldásával lehetett véget vetni az ámokfutásnak. Mindez persze még csak a jéghegy csúcsa, a fejlesztők ígérete szerint számos érdekes és izgalmas küldetés várja majd az önjelölt szuperhősöket, és garantáltan nem fogunk unatkozni a városban hálóhintázva.

ÚJ PERSPEKTÍVA

Persze azzal a Beenox is tisztában van, hogy a sandbox játékmenethez való visszatérés még nem garantálja a sikert, éppen ezért igyekeztek egészen új elemekkel feldobni a programot. Az első változás,

KI LESZ A HANGJA?

Cikkünk írásakor az Activision és a Beenox még mélyen hallgat arról, hogy ki lesz a játékban Peter Parker/Pókember szinkronhangja. Mi a magunk részéről nagyon bízunk benne, hogy a kiadó azért nem fedte még fel a szinkronszínész kilétét, mert az maga a film főszereplője, Andrew Garfield lesz.

EZ A GYÍK NEM AZ A GYÍK

Az első videók és screenshotok megjelenésekor mi magunk is azt hittük, hogy a fenti képen látható hatalmas lény maga a Gyík (aki a mozifilm főgonosza), azonban a fejlesztők hamar elárulták, hogy erről szó sincs, ugyanis a drabális zöld teremtmény nem más, mint az Iguana névre hallgató karakter. A méretes hüllő figuráját persze nem a Beenox fejlesztői találták ki, a karakter régóta létezik a Marvel Univerzumban is, konkrétan a Peter Parker Spectacular Spider-Man című képregény 32. számában tűnt fel először, még 1979-ben.

A játék sztorija szerint Iguana a filmbéli Dr. Curt Connors (azaz a Gyík) egyik kísérleti alanya, aki az OsCorp vállalat laboratóriumaiban a testébe fecskendezett különleges szerek miatt válik pusztító ellenséggé. Különleges képessége nem csak a méretéből és az erejéből fakad, de a hangjával képes irányítani a többi OsCorp kísérleti alanyt (tehát lesz belőlük több is), így a falmászó hősünknek nem lesz elég a puszta ereje ahhoz, hogy legyőzze ezt a teremtményt, akinek az egyetlen célja, hogy valamilyen módon életben maradjon...

A Simpsons mozifilmben pókmalac volt, a Pókemberes játékban pedig pókrobot lesz. Tanulság nincs.

ami rögtön szembetűnik, az a városban történő közlekedéshez, a hálóhintázáshoz kapcsolódik. A korábban megszokotthoz képest a kameranézet most egészen közel kerül a hősünkhöz, sőt, teljesen együtt mozog a Pókemberrel, ha tehát egy felhőkarcolóról a mélybe vetjük magunkat, és csak a legutolsó pillanatban lőjük ki a hálónkat, akkor a kamera is velünk együtt fog zuhanni és továbbsiklani, így minden eddiginél látványosabb és izgalmasabb módon közlekedhetünk majd Manhattan utcái fölött.

A folyamatos hálóhintázás korábban nem volt könnyű mulatság, főleg komolyabb sebesség mellett, éppen ezért kerül bevezetésre a vadonatúj, Web Rush névre keresztelt technika, amely a Pókemberrel

BARÁTOM, BATMAN

A mozgás megreformálása azonban még csak egy dolog, a Beenox ugyanis nem hagyta érintetlenül a harcrendszert sem. A klasszikus és meglehetősen látványos ütöm-vágom rendszer ugyan megmaradt, tehát ezúttal is lehetőségünk lesz egyszerre több rosszfiúval megmérkőzni, miközben mindenféle kombókat és extra támadásokat csalogatunk elő, de ezzel együtt az Amazing Spider-Man kicsit komolyodott az elődeihez képest, így ezúttal már arra is lesz lehetőségünk, hogy az

Kedvenc Pókemberünk a Rocksteady féle Batman nyomdokaiba lép, de mi egy percig sem gondoljuk, hogy ez rossz dolog lenne.

történő „utazást" teszi még egyszerűbbé és folyamatosabbá. A Web Rush lényege, hogy hálóhintázás közben egy gombnyomással lelassíthatjuk az időt, ilyenkor a kamera átvált first person nézetbe, azaz Peter Parker szemeivel láthatjuk a belassult világot, a játék pedig kiemeli nekünk azokat a pontokat (párkányok, kiszögelések, zászlórudak, tetők, stb.) ahová tovább ugorhatunk, és ha kiválasztunk egyet, akkor a korábban lenyomott gomb felengedését követően hősünk automatikusan odanavigál. Ez a technika egymás után többször is megismételhető (persze nem a végtelenségig), így viszonylag gyorsan és precízen juthatunk el egyik pontból a másikba, arról nem is beszélve, hogy ez a megoldás a segítségünkre lehet akkor is, ha villámgyorsan be szeretnénk cserkészni valakit – a korábban említett autós üldözésben például pont a Web Rush segítségével landolhattunk az általunk kergetett autó tetején.

árnyékból vagy a magasból csapjunk le az ellenfeleinkre. Hasonlóval találkozhattunk már például a Shattered Dimensions Noiros pályáin, ezúttal viszont egy sokkal kidolgozottabb rendszer vár majd minket.

Ha sikerül észrevétlenül bejutnunk egy belső térbe, akkor megbújhatunk a mennyezeten, és kitalálhatjuk, hogy miképp terítsük le a bent lébecoló rosszfiúkat. Dönthetünk úgy, hogy simán közéjük toppanunk, és nekiállunk fogakat kiverni, vagy játszhatunk ésszel, és a Web Rush opciót bekapcsolva megtervezhetjük a támadást, aminek segítségével csendben, egyenként szedhetjük le az áldozatainkat. Jól olvastátok, a Web Rush nem

Hatalmas robotok pusztítják a várost, és csak egy legény van a gáton. Azaz a hálón...

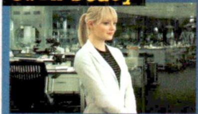
PÓKEMBER ISMÉT A MOZIKBAN

2012. július 5-én mutatják be hazánkban A Csodálatos Pókember című mozifilmet, amely a meglehetősen gyengére sikerült Pókember 3 után ismét a kezdetektől meséli el Peter Parker/Pókember történetét. A rendezés jogát az 500 nap nyárral (500 days of Summer) befutott Marc Webb kapta meg, Peter Parker karakterét pedig a Közösségi hálóban (Social Network) briliánsan alakító Andrew Garfield nyerte el. Most pedig lássuk, hogy milyen fontosabb karakterekkel találkozhatunk majd a nyári blockbusterben:

Dr. Curt Connors

A The Amazing Spider-Man főellenfele, Dr. Curt Connors, a zseniális tudós, aki az OsCorp vállalatnak végzett titkos kísérleteknek köszönhetően változik majd át a Pókember egyik legrégebbi és legveszélyesebb ellenfelévé, a Gyíkká. Connors karakterével már találkozhattunk a korábbi mozifilmekben is, ezúttal pedig Rhys Ifans tűnik fel a szerepben.

Gwen Stacy



A lány, aki még jóval Mary Jane színrelépése előtt elrabolta Peter Parker szívét. Gwen Stacy már felbukkant a harmadik Pókember filmben is, ezúttal viszont sokkal komolyabb szerep jut majd neki, ráadásul a karaktert az elbűvölő Emma Stone fogja alakítani, ami mindenképpen hatalmas plusz pont a mozinak. Gwen karakterét egyébként a Zöld Manó ölte meg a képregényekben, ami egy meglehetősen komor folytatás lehetőségét tárja az alkotók elé.

A Parker család

Mivel a The Amazing Spider-Man egy reboot, azaz egy újrakezdés, így ismét feltűnnek a filmben Peter nevelőszülei, May és Ben Parker. A nagybácsi szerepében Martin Sheent láthatjuk majd, míg a nagynénit Sally Field fogja alakítani. Ami viszont ennél sokkal érdekesebb, hogy a filmben fontos szerep jut Peter szüleinek is, akikről sem a korábbi filmekben, de még a képregényekben sem lehetett túl sokat megtudni.

George StacY kapitány

Stacy kapitány Peter Parker szerelmének, Gwen Stacynek az édesapja, nem mellesleg pedig New York egyik legtisztességesebb rendőre, aki valószínűleg azt a feladatot kapja majd a filmben, hogy kerítse kézre a Pókembert. Az eredeti képregényben Stacy kapitány egy jóval idősebb figura volt, aki szimpatizált hősünkkel (még a titkát is tudta), viszont mi nem bánjuk a változásokat, hiszen a karaktert a zseniális Denis Leary kelti majd életre.

New York nem alszik, így hősünknek sincs sok lehetősége pihenni. De a játékos ezt sosem bánja.

Végre nem csak csihi-puhi lesz, de akár a sötétből/magasból is leszedhetjük az ellenfeleket.

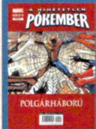
csak a hálóhintázás közben lesz bevethető, de a sunnyogós, háttérben cselekvő akcióknál is. A Web Rush (ami ebben a helyzetben tulajdonképpen pókösztönként funkcionál) használatával feltérképezhetjük az alattunk elterülő terepet, és az időlassításnak, illetve a program által kiemelt továbbjutási pontoknak köszönhetően megtervezhetjük, hogy miképp kívánjuk kiiktatni az ellenfeleinket. Kiválaszthatjuk az egyik figurát, lecsaphatunk rá, majd ugyanezzel a lendülettel vissza vagy tovább is ugorhatunk a sötétbe, mindezt addig folytatva, amíg fel nem fedeznek minket, vagy amíg mindenkit szépen el nem intézünk.

Ha pedig a harcrendszer újításait olvasva azonnal a Rocksteady féle Arkham Asylum és Arkham City jutott az eszetekbe, akkor az biztos, hogy nem a véletlen műve, de mi úgy vagyunk ezzel, hogy a legjobbaktól ihletet meríteni nem – vagy ha mégis, akkor bocsánatos – bűn, és ha ennek köszönhetően az új Pókember csak fele olyan jó lesz, mint a fent említett két Batmanes játék, akkor máris összetehetjük a két kezünket, és hálát adhatunk a nagy égi fejlesztőknek.

HOMÁLYOS RÉSZLETEK

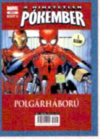
Első blikkre tehát izgalmas játéknak tűnik a The Amazing Spider-Man, de ezzel együtt azért bőven akadnak még kérdőjelek a programmal kapcsolatban. Magáról a sztoriról szinte semmit nem tudni azon kívül, hogy a film eseményei után játszódik, és a várható ellenfelek tekintetében is csak annyi biztos, hogy feltűnnek majd mindenféle hatalmas OsCorp Robotok. Lesz jelenése a Rinónak, illetve kiemelt szerepet kap az Iguana névre hallgató, amúgy nem túl népszerű Marvel karakter – ő egyébként nem egyezik meg a Gyík néven ismert gonosszal (aki a film főellenfele lesz), de erről az egyik keretes anyagunkban bővebben is olvashattok.

HÁLÓSZÖVŐ AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL



2012 nem csak azért a Csodálatos Pókember éve, mert idén nyáron kapunk új mozifilmet és játékot is, de a rajongók legnagyobb örömére az év elején hazánkban újraindult a Hihetetlen Pókember képregényfüzet, melynek új számai kéthavonta jelennek meg az újságárusoknál. Az első rész február óta kapható, a második szám pedig áprilisban várható..

Az újraindult Pókemberben jelenleg a Polgárháború (Civil War) néven ismertté vált történetek azon részei olvashatóak, amelyek az Amazing Spider-Man képregénysorozatban jelentek meg. A képregény 790 Ft-ért szerezhető be, 48 oldalon, méghozzá kiváló minőségben – az új kiadás annyira jól sikerült, hogy még Miguel is előfizetett rá!



Látvány tekintetében Pókember kinézetére nem lehet panasz, a hálószövő szépen ki van dolgozva, és a figura nem csak az új ruhája miatt tér el az eddig megszokott karaktermodellektől, hanem a reálisabb megközelítés miatt is – már nyoma sincs a képregényes beütésnek, ami nem feltétlenül baj, hiszen egy kis komolyság még nem ártott meg egyetlen játéknak sem. Az egyetlen tényező, ami kicsit szúrja a szemünket, az maga a város, azaz Manhattan. A felfedezhető terület ugyan valóban hatalmas lesz, de az eddigi videók és játékmenet bemutatók alapján a környezet nem tűnik túl változatosnak. Ugyan az ikonikus helyszínek (Central Park, Time Square, 5th Avenue, stb.) ezúttal is bejárhatóak lesznek, de ezeken felül az egész város sivárnak és dobozszerűnek hat – még az utcán cikázó sárga taxik és a gyalogosok ellenére is. Arra ugyan kevés az esély, hogy a végleges változat megjelenéséig ez számottevően változni fog, viszont ha a játékmenet és a történet rendben lesz, akkor biztos, hogy túl tudunk majd lendülni a grafikai egysíkúságon.

POZITÍV MÉRLEG

Zárásként elmondható, hogy a The Amazing Spider-Mannek minden esélye megvan arra, hogy a játékosok kegyébe férkőzzön. Ugyan a Beenox előző Pókemberes játéka elég nagy mellényúlás volt, viszont a Shattered Dimensions-szel azt is bizonyították, hogy ha igazán akarnak, akkor tudnak a falmászós témában újat és szórakoztatót mutatni. A magunk részéről mi kíváncsian várjuk a júniusban megjelenő végleges változatot, és bízunk benne, hogy a fejlesztőknek elég volt két év ahhoz, hogy olyan játékot hozzanak össze, ami méltó lesz a Csodálatos Pókember nevéhez.

SÁRKÁNYSZÍV

DRAGON'S DOGMA

[ÍRTA CHOCHO] **A sárkányok mostanság reneszánszukat élik, a jóból pedig a derék japánok sem maradhattak ki. Megjelenése előtt nyílt lehetőségünk kipróbálni a Capcom konzolokra érkező Dragon's Dogmáját, mely bár nem törheti a Skyrim babérjaira, szórakoztatónak tűnik.**

Nem áll szándékunkban rosszindulatúan kezdeni, de minden negatív felhang nélkül kijelenthetjük, hogy fantasy témájú akciójátékokkal és szerepjátékokkal Dunát lehetne rekeszteni. Sőt, tavaly nem is akármilyen címeket láttunk a műfajban, elég csak az év legjobb játékának választott The Elder Scrolls V: Skyrimre, vagy a konzolokat még csak nemsokára meghódító, de PC-n már hatalmas sikert aratott The Witcher II: Assassins of Kingsre gondolni. Ilyen felhozatalt látva jogosan fogalmazódik meg a kérdés: ugyan miért akarna egy japán játékfejlesztő csapat nyugati stílusú akció-RPG-t fejleszteni, ráadásul kizárólag konzolokra? Nos, bár a Dragon's Dogma végül is ígéretes programnak tűnik, kielégítő válasszal nem szolgál – igaz, egyelőre csak egy előzetes változatot volt alkalmunk kipróbálni, így még az is lehet, hogy a májusi megjelenésre fordul a kocka.

DRAGON AGE... IZÉ, DOGMA, NA!

A Dragon's Dogma első ránézésre a szegény ember Skyrimjének tűnik, megfejelve egy adag Dragon Age-dzsel, de persze csak annyira, hogy ne üssön vissza a sok összehasonlítás. A sztori középpontjában itt is egy szent megmentő áll, aki szembeszáll a gonosz sárkánnyal... hogy aztán az kitépje a szívét a játék elején. Igen, elég fájdalmas és tragikus kezdés – még szerencse, hogy hősünket nem olyan fából faragták, hogy egy szimpla szívkitépés megállítsa. Emberünk egy ismeretlen csoda folytán túléli a találkozást, majd nekiindul, hogy megmentse a királyságot, és leszámoljon a gonosszal, ami faluja után már az egész világot fenyegeti. Ennél több információt nincs értelme megosztani a történetről, de sajnos nem azért, mert a sztori olyan erős oldala lenne a játéknak. Sokkal inkább azért, mert lapos és együgyű, felsorakoztatva az összes fájdalmas fantasy klisét. A Capcom Mentségére szóljon, hogy láthatóan nem az Irodalmi Nobel-díj megszerzése volt a cél. A játék sztorija mindössze alibit szolgáltat egy nagy és tartalmas világ felfedezésére, mely önmagában, a főszáltól függetlenül is életképesnek bizonyul. Ez persze nem jelenti azt, hogy nem örültünk volna egy kicsit mélyebb szerepjátékos élménynek, de hát el kell fogadni, hogy a Baldur's Gate-es és Dragon Age-es idők is elmúlnak egyszer.

ADATOK

KIADÓ **Capcom**
FEJLESZTŐ **Capcom**
MŰFAJ **Akció-RPG**
MEGJELENÉS **2012. 05. 25.**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT **70%**

STÍLUSMINTA

The Elder Scrolls V: Skyrim
2011 (BETHESDA)

SZÍVESEN... VAGY SZÍV NÉLKÜL, NEKEM NYOLC

A Dragon's Dogma lényege a játékélményben rejlik, mely elsősorban hatalmas szörnyek lemészárlására alapoz. Talán hallottatok már a Japánban nagy népszerűségnek örvendő Monster Hunter játékokról. Ha igen, el tudjátok képzelni, mi játszódott le a Capcom fejlesztőinek fejében, de ha nem, hát íme egy rövid ismertető. A Monster Hunter sorozat tagjai (olyan sok van, hogy felsorolni sem lehet őket) afféle akció-RPG variánsok, melyek célja, hogy gigászi bossokat gyűrjünk le egy nyitott világban. A Dragon's Dogma sokat merít ebből a receptből, igaz, a derék japánok meglocsolták az egészet

A kép csalóka, itt ugyanis brutális harc folyik, nem diákigazolvány kép készítés

egy kis God of Warral, és szórtak a tetejére egy csipetnyi Zeldát.

A játékban összesen három kaszt van: egy sima harcos, egy íjász, és egy mágus. A trió a lehető legalapvetőbb RPG megoldásokat szerepelteti, azaz a harcos közelre hatásos, az íjász távolra, a mágus pedig mind támogató, mind küzdő szerepben helyt tud állni, igaz, a HP-ja elég alacsony, így ha a közelébe férkőzik egy ellenfél, akkor neki aztán harangoznak. A kasztok persze később osztályokra bomlanak, sőt, kombinálhatóvá válnak, így egész érdekes karaktereket is létre lehet hozni, mint például az asszaszint, aki egy Strider (azaz íjász) és egy Warrior (tehát harcos) keresztezéséből jön létre. Ezt az egyébként szimpatikus felállást bolondítja meg kicsit a Capcom akcióorientált megközelítése: mivel a játék teljesen valósidejű harcrendszerrel bír, a védekezés és az erős, illetve gyenge ütések megfelelő időzítése kulcsfontosságú a küzdelem során. Hősünk éppúgy tartja ellenfelei felé a pajzsát, ahogy Link szokta, a nagyobb szörnyek és bossok pedig ugyanúgy megmászhatók, ahogy Kratos kalandjaiban. Csak míg ott egyszerű QTE-kkel operáltak a készítők, addig itt ténylegesen ütnünk kell a szörnyeket. Némelyik lénynek, például a kőgólemnek, fényesen izzanak a gyenge pontjai, melyekre fókuszálva hamarabb leteríthetjük. Maguk a főellenfelek egyébként elég változatosak, a griffontól kezdve a hidráig minden akad, de meg kell jegyezni, hogy a kisebb lények is borsot törhetnek az orrunk alán, lévén szinte mindig túlerőben vannak.

Ha valaki nagyon oda van a sárkányos témáért, élvezni fogja, de manapság ez már nem elég egy igazán masszív bolti ostromhoz.

A VILÁG VÉGÉN

Persze nem egyedül kell szembeszállnunk a gonosz erőivel, ugyanis mint a legtöbb szerepjátékban, a Dragon's Dogmában is csatlakoznak hozzánk társak. Persze alaposan kidolgozott személyiségeket nem szabad várni, mindössze fogdmegeket bérelhetünk, akik itt-ott mellénk szegődnek, és segítenek elvégezni a piszkos munkát. A nálunk alacsonyabb szintű, vagy jóval gyengébben felszerelt karakterek ingyen, az erősebb és masszívabb cuccokkal bíró harcosok pedig csak jó pénz fejében tartanak velünk. Bár nekieshetünk az unalmas főszálnak is, jobban járunk, ha felfedezünk, és higgyétek el, itt bőven van mit. A Dragon's Dogma világa hatalmas, méreteit tekintve simán felveszi a versenyt a Skyrimmel, telis-tele mély dungeonökkel és opcionális játéktartalommal. Ráadásul van gyorsutazás is, igaz, korlátozott formában. Nem elég csak úgy elegánsan kattintani egyet a térképen (hallod ezt, sárkányszülött?), hanem magunkkal kell vinni egy teleportálós varázskövet, amit egy, már felfedezett helyre letéve vissza tudunk menni oda anélkül, hogy újra átvágnánk a földrészen.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

A Dragon's Dogma különös többjátékos móddal érkezik, melyet sajnos nem volt lehetőségünk kipróbálni. A rendszer lényege, hogy a játékban létrehozott elsőszámú társunkat kölcsönadhatjuk egy barátunknak, hogy vendégeskedjen az ő játékában. A karakter ezalatt folyamatosan segíti őt, mi több, tanul az ott szerzett tapasztalataiból, melyeket aztán átad nekünk. Ilyen információ lehet egy-egy szörny gyenge pontja, helyszínek, vagy teljes questek. Az ötlet remekül hangzik, afféle másodkezű kooperatív élményt nyújthat, távoli rokonságban a Demon's Soulsban látott megoldással. Reméljük, hogy lesz olyan jó, mint papíron tűnik, mert ha beválik, akár trend is lehet belőle.

TECHNO SÁRKÁNY

Technikai téren nem voltunk elájulva a játéktól. Nem néz ki rosszul, a városok szépek, a helyszínek grandiózusak... de egy Skyrim vagy egy Witcher után ez már alap kell, hogy legyen egy AAA kategóriás program esetében. Hasonlóan vegyes összképet kelt az élő figurák kivitelezése. Míg mondjuk a szörnyek egészen elképesztő részletgazdagsággal lettek kidolgozva, addig az emberi karakterek az előző generációs konzolokat idézik: alig-alig mutatnak mimikát, mozgásuk pedig darabos, robotszerű. A zene és a hangok jók, de semmi különös, sőt, a szinkron kifejezetten gyenge, igaz, eddig csak az angolt volt szerencsénk hallani.

AZ A BIZONYOS EXTRA

És mégis van valami a Dragon's Dogmában, ami miatt nem mehetünk el mellette szó nélkül, és muszáj javasolnunk, hogy figyeljetek oda rá, és ez nem más, mint a hangulat. A japánok valahogy úgy ragadták meg a nyugati fantasy világok ismerős eszenciáját, hogy beleszőtték a keleti játékstílusok fontosabb elemeit. A fent említett harc speciel tökéletes példája ennek. Nincs benne semmi eget rengető, de változatos, és piszkosul kielégítő érzést nyújt, ha végre legyőzünk valakit, vagy valamit. Így aztán a sárkányokra éhes olvasóknak bátran ajánljuk a programot... de sajna közülük csak azoknak érdemes tényleg foglalkozni vele, akik rendelkeznek Xbox 360-nal, vagy PS3-mal, ugyanis PC-s verziót egyelőre nem jelentett be a Capcom. A magunk részéről elképzelhetőnek tartjuk a portot, ha másért nem, hát a PC-n most is népszerű milió miatt, de ha egyáltalán elkészül a konverzió, tuti, hogy hosszú hónapokat kell várnunk rá. Főleg, hogy még csak pletykaszinten sem beszélt róla a kiadó. Reméljük hát a legjobbakat, mert sárkányt ölni mindig jó móka.

A SZÉRIA MÉLYPONTJA

Resident Evil: Operation Raccoon City

[ÍRTA CHRIS]

Úgy tűnik, hogy a fogyasztói igények változásával nem minden játékfejlesztő képes lépést tartani. Jól tudjuk, hogy ami működött 1996-ban, kizárt, hogy eladható legyen 2012-ben, ezért persze mindenhol váltanak. A Capcom is megpróbálkozott a dologgal, de valamit nagyon benéztek a srácok.

Hihetetlen, de a kultikus Resident Evil-sorozat már túl van két tucat játék megjelenésen, melyekről mostanra a Föld lakosságának közel fele legalább annyit tud, hogy ez itt valamilyen zombis program. Bár ezek a részek többnyire konzolokon voltak elérhetők, egy-egy fejezet erejéig a PC-sek is belepillanthattak a legendába, aminek legutolsó része (a Resident Evil 5) 80-90%-os értékeléseket kapott mindenhol. De persze mint minden sorozatnak, ennek is megvoltak a maga lejtői. Ettől függetlenül elmondhatjuk, hogy a Resident Evil címke gyakran egyet jelentett a minőségi horrorral, még akkor is, ha a Mila Jovovich-féle filmek mást sugalltak.

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Slant Six Games

MŰFAJ
TPS

MULTI
kooperatív/kompetetív

INFO

A Resident Evil: Operation Raccon City 2012. május 18-án jelenik meg PC-re, és várhatóan 10000 Ft-ot kell majd leszurkolni érte a boltokban. A konzolos verzió március 20. óta érhető el a hazai forgalomban.

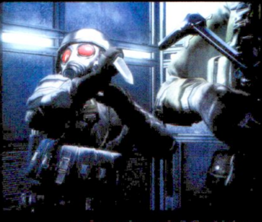
Na de ezekről inkább ne is beszéljünk... Itt van most a franchise legújabb része, nézzük inkább azt!

OPERATION BLUE SHIFT

Márciusban megérkezett a Resident Evil-sorozat legújabb képviselője, mely sok szempontból szakított az eddigi hagyományokkal. Az Operation Raccoon City alapötlete az volt, hogy ezúttal ne a jófiúk, hanem a másik oldal szemszögéből nyújtson bepillantást a Raccoon City-ben történt katasztrófába, mely – mint jól tudjuk – kiindulópontja volt a világban elburjánzó vírusfertőzésnek. A játékban egy biztonsági cég tagjait alakítjuk, méghozzá az Umbrella vállalat megbízásában. Első feladatunk az lesz, hogy megakadályozzuk, hogy Dr. Birkin átadja a cég tulajdonát képező T-vírust az amerikai hadseregnek, s hogy megkaparintsuk a G-vírust. Természetesen, ahogy lennie kell, a dolgok pillanatok alatt összekuszálódnak. Kezdetben hatalmas mutánsok, lefizetett biztonsági alkalmazottak és agyatlan fertőzöttek rontanak ránk, aztán szanaszét gurulnak a vírussal telített fiolák, mi pedig inkább menekülőre fogjuk a dolgot, de persze ekkor már késő. A város megfertőződött, jöhet a karantén, meg a tisztogatás, nekünk pedig el kell tüntetnünk az Umbrella cég nyomait, nehogy kiderüljön, hogy ők a hibásak az egész járványért. Nagy kár, hogy ekkor még nem tudjuk, hogy az egész teljesen felesleges. Legalább nem erőlködnénk.

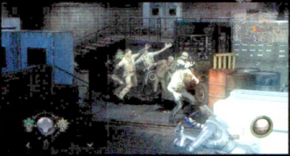
CSAPASSUK!

A játékban tehát egy kommandó tagját alakítjuk. Azért nem nevezünk meg konkrét személyt, mert a hatfős csapat bármely szereplőjének bőrébe belebújhatunk, mindegyikük egészen érdekes személyiséggel van felruházva. Van, aki hihetetlen jól bánik a sörétes puskákkal, van, aki az automatákban van otthon, van, aki a késeket szereti, és akad olyan is, aki nagyon jól lát. Ez pont kitesz egy embert, ugye? Miért is kéne egy különleges kiképzésen átesett zsoldosnak mindenhez jól értenie? Na de hessegessük el gyorsan az ilyen buta kérdéseket kis kobakunkból, hiszen jól tudjuk, hogy ez csupán egy játék, melyben a szórakozás a lényeg, az pedig nem működhet, ha minden megragadna a realitás talaján.



Naszóval, itt vannak a mi kis hőseink, akik hiába vannak hatan, úgy tűnik, hogy egyszerre csak négyen férnek el egymás mellett. Minden küldetés előtt kiválaszthatjuk, hogy melyikük legyen az a szerencsés, akit majd kontrollervégre kapunk, a maradék három szereplő pedig szépen baktat majd mögöttünk, s teszik a dolgukat. Na jó, az előző mondat végét nem kell komolyan venni, ugyanis a készítők sem tették. A mesterséges intelligencia által irányított társainkat tessék inkább valamiféle üdítő jelenségként elképzelni, akik azért kerültek a játékba, hogy mégse legyünk olyan szomorúak a zombiapokalipszis láttán, pontosabban legyen min mosolyognunk, ha rájuk nézünk. Vagy sírhatunk is, embere válogatja, nálunk fél óránként váltották egymást az érzelmek.

Nos, igen, a mesterséges intelligencia nem végzi túl jól a dolgát, ha a társaink irányításáról van szó. Az még csak hagyján, hogy többször mutatják a hátukat az ellenfélnek, mint a laborból menekülő tudósok, de igazából inkább nehezékek, mintsem olyan szereplők, akikre számíthatunk a harcok során. Először is hiába a több éves katonai kiképzés, társaink maguktól nem igazán tudnak lelőni senkit sem, egy-egy puhatestű fertőzött megkéselésén kívül nem sok hasznukat fogjuk venni. Jó, néha-néha ránk permeteznek gyógyfüveket, amitől megugrik az életerőnk, illetve ha mi megfertőződünk, örömmel eresztenek sörétet a homlokunkba, de a butaságuk oly mértékben irritáló, hogy arra nehéz szavakat találni. Minduntalan beakadnak mindenhova, vagy épp egyhelyben állva lemerevednek, ami mondjuk még a legjobb, mert ilyenkor nem kell lépten-nyomon újraélesztenünk őket. Megjegyzem, hogy ezt akkor is megtehetjük, ha belefejelnek egy rakétába, és csak egy pár bakancs marad utánuk. Persze az igazi élményt akkor tapasztalhatjuk meg, ha a játékot publikussá tesszük a világegyetem részére, s úgy indítjuk azt, hogy bárki bármikor becsatlakozhat hozzánk az internetről. Ilyenkor társaink bőrébe valós játékosok bújnak, akik aztán egy kis reményt lehelnek abba a mérhetetlenül kellemetlen szenvedésbe, amit a mesterséges intelligencia okozott nekünk. Nagy kár, hogy minden gránátot és gyógyfüvet felzabálnak előlünk, de persze valamit valamiért. Inkább ez, mint még egy pálya az AI-val.



INTIM FEJLÖVÉS

Még egy szót sem írtunk a Raccoon City játékmenetéről, ami valójában legalább annyira eredeti, mint a piacon kapható Abidas-táska, de ez legyen vele a legkisebb gondunk. A stílust tekintve a játék leginkább a Gears of Warra hajaz, adott tehát egy TPS, amiben minden benne van, ami a stílust manapság meghatározza. Gombnyomásra felugró fegyver-nagyítás, villanó-, repesz- és napalmgránátok, sok-sok karabély és pisztoly, és az elmaradhatatlan fedezékrendszer. Nos, a szomorú hírünk az, hogy ezekből csupán a gránátok miatt nem fogunk idegeskedni. A játékmenet legnagyobb hibája az, hogy a fegyverek hihetetlenül pontatlanok és gyengék lettek, ami miatt a harc maga a megtestesült kínszenvedés. A végigjátszás alatt többnyire valamilyen automata mordályt fogunk majd használni, melyek első lövése még majdnem pontosan a célkeresztünk közelébe csapódik be, de a másodiktól kezdve már a szélrózsa minden irányába repkednek majd azok a kicsiny ólomdarabkák, amiket útjukra bocsátunk. Mondanunk sem kell, ez csak akkor nem szuperfrusztráló, ha egy folyosón állunk, s legalább 30 zombi van 10 méterre tőlünk, ilyenkor úgyis eltalálunk valakit, minden más esetben a golyóink nagy része kárba megy. Tessék tehát szépen megtanulni célozni, mert a katonáink nem fognak helyettünk!

A másik bosszantó dolog, hogy bár a zombikba elég egy fél tár is, az ellenünk felvonuló zsoldosokba legalább 20 lövedéket kell belepumpálnunk, ha azt akarjuk, hogy ne zaklassanak minket tovább. Volt olyan símaszkos figura, aki még a 10. fejlövés után

Sok gyalázatos elem van a játékban, és ezek közül az egyik a fedezékrendszer

A Raccoon City egyszemélyes kampányában hat szereplő közül válogathatjuk ki azt a négyet, akikkel elindulunk egy-egy küldetésre. A Farkasfalkának nevezett csapat a legkülönfélébb tagokból áll, mindegyikük szakértője egy-egy területnek, így érdemes alaposan megfontolnunk, hogy melyikükkel játszunk, hogy csak rá költsük a nehezen megszerzett tapasztalati pontjainkat.

Recon Vector aktájának nagy része bizalmas, valós személyisége rejtve van előttünk. A Rockfort szigeten kapott kiképzésének hála közelharci képességei extrém jók, valamint nagyszerű nyomolvasó lett belőle. Közelharcban csak egykori kiképzője, HUNK veheti fel vele a versenyt.

Medic Michaele "Bertha" Schneider különös örömét leli abban, ha fájdalmat okozhat valakinek. Miután képtelen volt a társadalomba beilleszkedni, örömmel vették fel a Farkasfalkába, ahol a csapat szanitécévé vált. Szerinte a fájdalomcsillapítás inkább luxus, mint lehetőség.

Field Scientist Fout Eyes már gyerekkorában nem túl egészséges kapcsolatot alakított ki a tudománnyal, egyenes út vezetett számára a virológia felé. Munkája annyira rabul ejtette, hogy semmi mással nem foglalkozik. Legyen szó akár érzelmekről, életről, vagy akár emberi lényekről.

Demolition Hector "Beltway" Hivers egy elit kiképzést kapott robbantás-szakértő, akit egy baleset miatt elbocsátottak a hadseregtől. Erről a balesetről nem sokat tudunk, de műlába sejteti, hogy nem csak a sószórót borította fel. Különös élvezettel szeret felrobbantani dolgokat.

Assault Lupo az egykori francia különleges erők katonája, aki a lőfegyverek terén tett szert hatalmas tudásra. A pénz a mozgatórugója, ezért is csatlakozott az Umbrellához, s lett a Farkasfalka vezetője. Hatalmas tapasztalata miatt társai felnéznek rá, feltétel nélkül megbíznak benne.

Surveillance A hidegháborús veterán, az egykori kém, Vlagyimir "Spectre" Bodrovszki ismeretlen okokból lett áthelyezve az Umbrella európai szárnyából a Farkasfalkába. Felderítésben kiváló, különleges módon képes még a falakon át is megérezni, ha veszély lapul a másik oldalon.

Zombikban és mindenféle szörnyű teremtményekben ezúttal sem lesz hiány, azonban a Resident Evil: Operation Raccoon City esetében hatványozottan igaz, hogy „régen minden jobb volt".

is állva marad, szóval képzelhetitek, mennyire vízipisztolyos-érzést keltenek ezek a fegyverek. Ja, és töltényből sincs soha elég. Az egy dolog, hogy hiába hazudtoltuk meg sokadszorra kommandós diplománkat, úgy tűnik, hogy zsebekből se varrtak túl sokat a kabátkáinkra, 4-5 tartaléktárnál ugyanis nem fér el több egy játékosoknál. Ezért aztán a végigjátszás során mást se fogunk csinálni, mint hajolgatni a zombikból kihulló lőszeres kupacok és gránátok után. Természetesen még arra sem figyeltek a készítők, hogy automatikusan felszedjük a lőszert, ha átlépünk felettük, vagy legalább ne kelljen még egy ugyanolyan fegyvert felvennünk, ha a mienkből kifogy a muníció. Apropó felszedegetés! Magyarázza már el nekünk valaki, hogy miért kell pontosan ránéznünk a játékban valamire és konkrétan ráállnunk, ha fel akarjuk szedni? És miért kell egy percig keresnünk a társunk testét ahhoz, hogy felélesszük, ha egy ikonnal jelzi,hogy hol halt meg? És hova tűnt a Mila Jovovich?!

FEDEZÉKBE!

Visszatérve kicsit a lövöldözésre, sokkal pontosabb lőhetünk, ha használjuk a játékban lévő fedezékrendszert. Ez persze egy olyan játékban, ahol minden irányból zombik rontanak ránk, elég nevetségesnek és feleslegesnek hangzik, de a készítők úgy gondolták, hogy erre szükség lesz, így hát megkaptuk. Amellett, hogy tök felesleges, még a kivitelezése is elég gyengécskére sikeredett, mondhatni az egész olyan használhatatlan, mint a Syndicate vagy a FEAR 3 című FPS-ek esetében. A rendszer úgy működik, hogy odarohanunk valamilyen

tereptárgy mellé, majd amennyiben még tovább nyomjuk az irányt az adott tárgy felé, akkor karakterünk beguggol mögé. Ilyenkor megpróbálkozhatunk a kihajlással, de előre szólunk, hogy egy nyugitabit kapjatok be előtte, ugyanis az esetek túlnyomó részében hősünk csak fel-alá fog talicskázni az akadály mentén, kihajolni nem igazán akaródzik nekik. Ha valamilyen csoda folytán mégis sikerül a művelet, s közben nem haraptak minket farba a kamera felől érkező zombik, akkor jöhet a pontos tüzelés és gránáthajigálás, majd mehetünk a következő fedezék mögé. A készítők valószínűleg úgy gondolták, hogy majd a jobb pontosság miatt mindenki használni fogja ezt, de talán nem ártott volna előbb kipróbálni az egészet, vagy legalább még kétszer végigjátszatni a programot pár sráccal, mielőtt aranylemezt csinálnak belőle, ugyanis ebben a formában az egész rendszer használhatatlan. Oh, s mivel nincs külön gomb arra, hogy fedezékbe kerüljünk, ezért futás közben elkerülhetetlen lesz, hogy véletlenszerűen fedezékbe vágódjunk egy-egy autó vagy szemetes mögé. Ahogy Matisz nagypapa mondaná: Öröm és bódottá...

HOL JÁRUNK ÉS MIKOR?

A Resident Evil világa roppant szerteágazó történettel rendelkezik, az Operation Raccoon City viszont kissé átírja az első három részben felvázolt sztorit, ezért úgy gondoltuk, hogy nem árt egy kis emlékeztető a több mint tíz évvel ezelőtt megjelent játékokról. Irány vissza a '90-es évek második felének Amerikájába, oda, ahol minden elkezdődött: a zombifertőzött Raccoon Citybe.

RESIDENT EVIL1

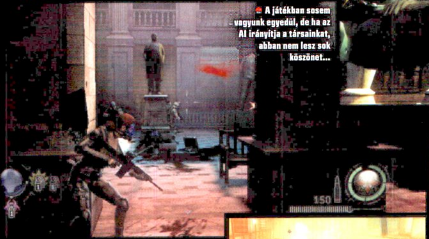
Minden egy elhagyatott kúriában kezdődött: furcsa bűnesetek rázták meg Raccoon Cityt, így a helyi rendőrség két osztaga a közeli erdőbe indult kinyomozni a különös, leginkább állattámadásoknak tűnő gyilkosságokat. Hamar kiderült persze, hogy a háttérben a gonosz megacég, az Umbrella Corporation áll, melynek titkos laborjában elképesztő biológiai fegyvereken kísérleteztek.

RESIDENT EVIL2

Az Operation Raccoon City története ez idő tájt kezdődik: a korábban álmos kisvárost elárasztották a T-vírussal fertőzött élőhalottak, a kihalt utcákon pedig az elszánt ifjú rendőr Leon és egy, a bátyját kereső lány, Claire Redfield vív élethalál harcot a mutánsokkal és zombikkal teli sikátorokban. Sőt, Leon darázsfészekbe nyúlt: az Umbrella meg akar szabadulni tőle.

RESIDENT EVIL3

A Resident Evil 3 a második rész alatt játszódik, így értelemszerűen az ORC eseményei is belelógnak a Nemesis történetébe. Jill Valentine, Raccoon City egyik csinos rendőrnője szeretne elmenekülni a városból, a zombifertőzött terület viszont kiváló kísérleti telep az Umbrellának Nemezis nevű szupermutánsuk tesztelésére. A rémálomnak a kormány vet véget, atombombával.



A játékban sosem vagyunk egyedül, de ha az AI irányítja a társainkat, abban nem lesz sok köszönet...

A GURUK MEGMONDJÁK

Az RE:ORC-t nem csak Chris próbálta ki, de a PC Guru szerkesztőségének több tagja is. Lássuk, hogy ők miképp vélekednek a Slant Six Games játékáról.

BATE NEM SOKÁIG BÍRTAM

Őszintén bevallom, hogy én nagyon gyorsan feladtam az ORC-vel való szenvedést. A játék annyira alulteljesít, mint TPS, hogy nagyjából egy óra után döntöttem úgy, hogy én erre több időt nem pazarlok. Gagyi harcok, fura irányítás, értelmetlen fedezékrendszer. Köszi, de nekem ez nem kell.

VÁRATLAN UTAZÁS **WILSON**

Meglepő egy játék a Raccoon City: sokkal színvonalasabb és minőségibb, mint amit az első képek sugalltak, viszont még így is jóval gyengébb bárminél, amit színvonalas TPS-nek lehetne nevezni. A történetet nem erőszakolja meg, mert van annyira bugyuta, mint a többi, de ettől még rémesen gyenge.

VAN HOVA FEJLŐDNI

A játékban lelőtt ellenfelekért, a bizonyítékok gyűjtögetéséért és a laptopokba való feltöltéséért természetesen tapasztalati pontokat is kapunk, méghozzá nem karakterenként, hanem egyetlen gyűjtőpontot, amit aztán a játékélmény fokozására, szereplőink hatékonyabbá varázslására használhatunk fel. Ez speciel egy viszonylag jól sikerült részét képezi a szoftvernek, rengeteg kibontható fejlesztés és fegyver ösztönözhet minket az újbóli végigjátszásra. Minden karakterünknek kétféle passzív (állandó bónuszt biztosító), valamint háromféle aktiválható képessége van, és az utóbbiak közül indulás előtt mindig kiválaszthatunk egyet magunknak. Ezeket a képességeket a megszerzett tapasztalati pontokból bonthatjuk ki, valamint három lépésben még tovább is fejleszthetjük őket. Van olyan hős, aki gyógyító képességeket kap, van, aki meglátja, hogy a térképen merre hevernek a tárgyak és a felszedhető bizonyítékok, valamint akad olyan zsoldos is, aki pár másodpercre lángoló golyókat lesz képes kilőni.

Egy-két képességet leszámítva mind elég érdekesnek és hasznosnak tűnt, egy kimaxolt hőssel már bátran próbálkozhatunk a nehezebb fokozatok végigtolásával, persze csakis hús-vér játékosok kíséretében. A tapasztalati pontokból aztán nem csak a hőseink képességeit, hanem különféle fegyvereket is kibonthatunk, melyek szerencsére már minden karakter előtt megnyílnak, ennek tükrében viszont az áruk is elég borsos. Személyes kedvencünk a MOB Special és a Heavy Machine Gun volt, melyek megszerzése után sokat javult a túlélési arányunk. Kár, hogy legalább 2-3 pályányi tapasztalati pontra volt szükségünk ahhoz, hogy feloldjuk ezeket, s akkor még nem költöttünk semmit a hőseink képességeire. A játék maga nagyjából 5-6 óra alatt végigtolható, persze csak akkor tart ilyen sokáig, ha minden sarokba bekukucskálunk bizonyítékok és biztonsági kamerák után kutatva, melyek egy kevéske színt visznek az amúgy ultraunalmas játékmenetbe.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2,1 GHz, 3 GB RAM, 512 VGA (GeForce GT 240 or Radeon HD 3850), 9 GB HDD

Ez a Resident Evil már nem az a Resident Evil, amit szerettünk. Kegyetlenül elbántak kedvenc zombis sorozatunkkal, szívesen leültetnénk a készítőket a játékuk elé, hogy nyomják végig még párszor.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **40%**

PRO

A karakterfejlődés jópofa, a sok kibontható fegyver és képesség legalább kicsit feledteti velünk a frusztráló játékmenetet.

KONTRA

Most soroljam?

50%

KÉPTELENSÉG

A Raccoon City látványára nem sok panaszunk lehet, a játék közepesen jól néz ki. Bár a mozgás olyan, mint egy idióta rajzfilmben, ez nem annyira zavaró, mint a fent felsorolt hibái. A fények jók, a karaktermodellek kidolgozottak, a leszakadó testrészek látványa üdítően hat ránk, mindent összevetve vizuálisan a program elfogadhatóra sikeredett. Nagy kár, hogy az egészet olyan apróságok csúfítják, mint a plafonra és falba ragadó ellenfelek, vagy a zsúfoltabb helyeken 15-20 FPS-re csökkenő képfrissítés. A grafika tehát elmegy, de ugyanez már nem mondható el a hangokról, azok ugyanis kegyetlenül bénák lettek. A zombik hörgése nevetséges, a társaink akcentusán pedig nem győztünk csodálkozni, mikor kinyitották a szájukat. A fegyverlövések zajai élettelenek, még Dolby Digital rendszeren se szólnak erőteljesen. Ja és zenéből is csak egy van, a főmenüben, az is piszkosul idegesítő.

MÉLYPONTON A SOROZAT

Ha belegondolunk, hogy ez egy Resident Evil játék, aminek előző PC-s részét kétszer-háromszor is végigtoltuk, úgy meglehetősen értetlenül állunk a Raccoon City minősége előtt. Hihetetlen, de alig találunk benne olyan játékelemet, ami kicsit is jól sikerült volna. Az ORC-t elbaltázott koncepciók és alacsony minőségi kritériumok jellemzik, csak nagy szünetekkel érdemes végigjátszani, ugyanis a „játékélmény" pillanatok alatt képes a legnyugisabb emberből is kihozni az állatot. Csak fanatikusoknak ajánljuk.

VÉDD MEG A FÖLDET A MULTIBAN IS!

MASS EFFECT 3

multiplayer teszt

[ÍRTA WILSON] **Manapság sajnos már szinte kötelező, elvárt elem a multiplayer, még az olyan játékoknál is, amelyek csakis kizárólag a történetre koncentrálnak. A Mass Effect univerzum eddig ebbe a kategóriába esett, de a BioWare beadta a derekát, így már multival is rendelkezik a sorozat.**

A jó és a rossz példák sora végtelen hosszúságú: a játékba erőszakolt multiplayer olyan jelenség, amit nem észrevenni gyakorlatilag lehetetlen. Ami pár éve még ritka alkalom volt, az mára kötelezővé vált, hiszen szinte elképzelhetetlen úgy piacra küldeni bármilyen játékot, hogy abban ne legyen multiplayer. Nagy, látszólag megoldhatatlan feladat ez, hiszen hatalmasat újítani, korábban még nem látott megoldásokat kitalálni általában vagy senki sem mer, vagy senki nem tud, a hagyományos deathmatch pedig csak a legritkább esetekben működik, ha a csomag másik fele teljesen távol áll tőle. Csodaszámba menő dolog, ha sikerül. A BioShocknak nemigen ment, az Uncharted is csak nagy jóindulattal nevezhető versenyképes, a stílus csúcsaihoz mérhető próbálkozásnak, így akár össze is tehetjük a két kezünket, hiszen a Mass Effect meglepően jól szerepel ezen a téren.

A ME3 multiplayer része nem forradalom, de nem is teljesen felesleges, néhány hétre korrekt kikapcsolódást nyújthat.

KOMMANDÓ

Története szerencsére nincs, így nem kell attól tartani, hogy esetleg megvalósul a kampányban látott akciófilm a minden csápjával fegyvert fogó hanarral és bájos asari társával (bár mi azért örülnénk neki, ha valaki megcsinálná). Ehelyett kapunk egy galaktikus térképet, rajta az ismert világ zónákra szabdalt jelölésével, valamint egy értékkel, amely mindig mutatja, hogy a reaperek inváziója ellen zajló küzdelmek mennyire hatékonyak. Értelemszerűen minél magasabb az érték, annál nagyobb az esélye az ellenállásnak – a cél az összes régió feltornázása száz százalékra, hiszen ezáltal érhető el az, hogy a kampány végkimenetele a lehető legpozitívabban alakuljon. Ez persze csak az első pár napban, a történet ledarálásakor érdekes, szerepe később egyáltalán nincs, ami kissé talán fájó: ez az első jele annak, hogy a multiplayer nem hosszú távú, hetekre, hónapokra izgalmas küzdelmeket kínáló online háború. Igaz, ez a stílusválasztásából is fakad, hiszen nem deatmatch, CTF vagy más kompetitív módról van szó, hanem a Gears of Warral debütált Horda egy klónjáról, maximum négy fő számára, amely a létező legjobb felállás, hiszen így az univerzumot sem kell megerőszakolni, és versenybe sem kell szállni a multiplayer stílust uraló olyan titánokkal, mint a Call of Duty és a Battlefield. A feladat roppant egyszerű: összesen tíz, egyre nehezedő hullámot kell túlélni, majd a tizenegyedikben másfél percen át kell kitartani egy véletlenszerűen választott leszállópályán, míg meg nem érkezik a felmentősereg egy űrkomp személyében. Könnyűnek ez persze csak papíron nevezhető, hiszen rendkívül sok tényező befolyásolja azt, hogy a menetek milyen hosszúak, mekkora kihívást nyújtanak. A meccsek mindegyike skálázható, így a játékosok által hostolt küzdelmek esetében beállítható a tényleges nehézségi fokozat (bronz, ezüst vagy arany), a térkép, valamint az ellenfél. Pályából mindössze hat darab van, ráadásul szinte az összes a kampányból lett átemelve, ami azért elég olcsó megoldás. Még szerencse, hogy a felépítésük tökéletes a hordázáshoz, elvégre a történetben is ilyen szerep jutott nekik.

Habár a hat pálya tényleg nem sok, a kínálat még így is változatos. Van itt minden, ami csak kell: havas bázis, konténerváros, apró laboratórium, nagy üzemanyagtöltő állomás, spártai Krogan telep. Viszonylag gyorsan megtanulható a felépítésük, amely fontos lépcső, mert egyáltalán nem mindegy, hogy az ember épp mikor és hol tartózkodik, hiszen

ADATOK

KIADÓ **Electronic Arts**
FEJLESZTŐ **BioWare**
MŰFAJ **akciójáték**
MULTI **van**

INFO

A 2012/04-es számunkban csak a Mass Effect 3 single player részét volt lehetőségünk letesztelni, a mostani írás pedig csakis a multiplayer részre vonatkozik.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

PRÓBÁLD KI A KASZTOKAT

Mivel a csapattársak összedolgozása és a hatékonyság kulcsfontosságú, nem mindegy, kit indítasz harcba. Játssz le egy délutánnyi meccset és próbáld ki az összes kasztot, majd válaszd ki a játékstílusodhoz leginkább passzolót, és tarts is ki mellette, hiszen a szintlépések és a nehézségi fokok miatt egyáltalán nem mindegy, hogy egy tapasztalatlan katonával vagy egy igazi veteránnal állsz ki a csatatérre!

FEL-SZERELÉS

Mielőtt gondolkodás nélkül beleugranál az első meccsbe, előbb inkább költsd el a boltban megszerzett kreditjeid új felszerelésre, majd válaszd is ki azokat a megfelelő menüben! A jól belőtt lőszer- és pajzs extra életet menthet, ahogy az olyan kiegészítők is, mint a feltámasztás vagy az instant gyógyítás. A gethek ellen a distruptor lőszer jó, a cerberus és a reaperek pedig az inferno töltetekre allergiásak.

NEHÉZSÉGI SZINT

Okosan válaszd ki a nehézségi szintet, ha hostolsz vagy csatlakozol valahová, mert tényleg jó dolog csapatban játszani, de ha alulképzett vagy, csak kolonc leszel mindenki nyakán és nem fog másból állni a meccs, mint a folyamatos feltámasztásodból. Silver fokozattal csak 12. szint fölött próbálkozz, a Goldra pedig a maximális 20. alatt ne is nézz – utóbbihoz már legalább 3 csapattárs kell.

A játékban nagyon fontos, hogy tisztában legyünk a karakterünk képességeivel, illetve az arzenálunkkal – az életünk múlik rajta.

MASS EFFECT TEAM ASSAULT

Ezernyi játékot, ötletet fojtanak el csírájában, de erről a játékosok szinte soha sem tudnak semmit. Szerencsére ez az elmúlt években már változott, az olyan oldalak, mint az Usseen 64 pont az ilyen esetekre szakosodtak, az viszont minket is meglepett, hogy az EA egy önálló, kizárólag multiplayert tartalmazó Mass Effectet is tervezett. A Mass Effect Team Assault 2010-ben, négy hónapon át készült, ám az első prototípus bemutatása után a programot törölték. A Battlefield mintáját követő FPS gyalogos és járműves harcot egyaránt tartalmazott volna, így egy Makoból, Hovertankből és akár Cerberus gépmadárból is lehetett volna osztani a halált, olyan játékmódokban, mint például a klasszikus CTF. Sajnos az ötleteket nem sikerült egy tető alá hozni, így a META-ból végül nem lett semmi. Legalábbis látszólag: az ott szerzett tapasztalatokból épült fel ugyanis a Mass Effect 3 végleges, TPS nézetű multija.

az ellenfelek véletlenszerűen pottyannak a térképre, rákényszerítve minket a folyamatos mozgásra és a fedezékrendszer használatára.

A REAPEREK EZT IS ELLOPTÁK

A hat térképpel még csak-csak meg lehet barátkozni, hiszen egészen biztos, hogy ez a közeljövőben DLC-kkel bővülni fog, de az ellenfelek esetében az idegeskedés talán már jogos, hiszen belőlük mindösszesze három akad. A bajszot a Cerberussal, a Geth-tel és a Reaperekkel lehet csak összeakasztani. Értjük mi, hogy a történet a galaktikus békére, az acsarkodó népek összeborongálására, az ősi ellenségeskedések félretolására épül, de tegye fel a kezét, aki ne szállna szívesen harcba a Turianokkal, a Kroganekkel vagy épp az Asarikkal. Mázli, hogy egységtípusokból már valamivel több van: az első hullámban általában még pisztolyos, gépfegyveres ágyútöltelékek jönnek, az ötödiktől már minibossok, az utolsóban pedig mindez együtt, hogy a játékosnak egy másodpercnyi pihenőidő se jusson.

Hiába a totális háború, ész nélkül kirohanni a fedezék mögül egyenlő az öngyilkossággal: már a legalacsonyabb nehézségi szinten is elég pár lövés, hogy az ember a földre kerüljön, ahol vagy villámgyorsan halálra tapossák, vagy kivégzik, hiszen csak rövid idő áll rendelkezésre ahhoz, hogy a társak feltámasszanak. A taktikázás, a képességek használata, a különleges lőszerek bevetése legalább annyira fontos, mint a megfelelő kaszt kiválasztása.

TENGER, ÉSZ, GYALOGOS

Ezen a téren szerencsére nincs ok panaszra, hiszen a kampány összes karakterosztálya jelen van. Igaz, hogy alapvetően mindegyik fegyverrel a kezében rohangál és lő, de eltérő képességeik miatt mégis más és más megközelítést, játékstílust követelnek meg. Az Adept, a Vanguard, a Soldier, a Sentinel, az Engineer, az Infiltrator már alapjáraton is szép repertoárnak nevezhető, hát még ha hozzávesszük azt is, hogy az egyes csoportok még fajokra is oszlanak. A kasztok és fajok leosztása kötött, ráadásul az embereken kívül mindenki mást, sőt, még magukat a fegyvereket is meg kell nyitni. Az erre szolgáló rendszer leginkább a kártyás szerepjátékokra emlékeztet: a küldetések során beadott feladatok (hackelés, objektumok megvédése) után kapott pénzből, a meccsek szünetében kell csomagokat venni, melyek fegyvereket, fegyver-kiegészítőket, felszereléseket, szerencsés esetben pedig új karaktert is tartalmaznak. Három ilyen csomag van, a kezdőtől a veteránon át egészen a méregdrága, 60 ezer kreditbe kerülő Spectre összeállításig, ám minél drágább, annál nagyobb az esély rá, hogy különleges „lapot" fog tartalmazni.

Haszontalan dolgot szerencsére egyik sem ad: a fegyverre aggatható távcső, tárbővítő és a többi extra jelentősen meg tudja növelni a pisztolyok, shotgunok, gépfegyverek, sniper puskák hatékonyságát, különösen, ha az egy meccsre szóló upgrade-eket is ráhúzza az ember. Ez vonatkozik mind a golyóra (jég- vagy tűzsebzés), mind a pajzsra, de életet menteni az alapesetben alig két darabos készlettel rendelkező ellátmány fog, amely tartalmaz instant feltámasztást, azonnali pajzs és életerő visszatöltést, és extra lőszert is.

Elsőre talán furcsa lesz, hogy ezeket is „meg kell venni", de az egyes csomagok általában hármasával adagolják őket, így már pár mérkőzés is elég egy szép készlet felhalmozásához.

A meccsek után ráadásul nem csak kredit jár, de tapasztalati pont is. A maximális, huszadik szintet sajnos meglehetősen gyorsan, alig pár nap alatt el lehet érni, közben viszont pontosan úgy fejleszthető a karakter, mint a kampányban: maximum három képesség lehet aktív, melyek mindegyike kaszttól és fajtól függően változik. A multiplayer legjobb pontja az, hogy ezeket rettenetesen jól keveri. Már az is örömteli, hogy mindenki önállóan, egyedül is megállja a helyét, de ha négy különböző szereplő verődik össze egy meccsben, akik még a dolgukat is értik, akkor az leginkább egy ólom-balletthoz hasonlítható, ahol úgy repkednek a golyók, és fekszenek az ellenfelek, mintha koreográfia szerint haladna az egész küzdelem. Erre az együttműködésre a második és különösen a harmadik nehézségi szinten már szükség is lesz, hiszen minden ellenfél többrétegű pajzzsal és extrém megnövelt sebzésű fegyverekkel rohangál, így már akár a legelső hullámban is el lehet vérezni.

Okos, taktikus, szórakoztató lett a multiplayer, amely egyedül az alacsony szintkorlát, a kevés ellenfél, valamint a teljesen kihasználatlan és kidolgozatlan challenge rendszer kapcsán okozhat csak csalódást. Lesz ez még jobb is: addig pedig hulljon csak a Geth, szakadjon a Reaper, kerüljön padlóra a Cerberus!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 magos 1,8 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB SM 3.0 VGA, 15 GB HDD

Tisztességes, szórakoztató játékmód, amelynek még van mozgástere a fejlődéshez - legközelebb még ennél is jobb lesz!

GRAFIKA: **80%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Szórakoztató horda klón, jól skálázható nehézségi szinttel, illetve az univerzumhoz hű helyszínekkel és ellenfelekkel.

KONTRA

Nem elég mély a fejlődési rendszer ahhoz, hogy hónapokra lekössön, és térképből, ellenfélből is kevés van.

80%

TÁRSASJÁTÉK

Hősnek lenni nemes és bátor feladat, de ez nem a magányos Rambók harca. Már Bronze fokozaton is gyorsan el tudsz patkolni, ha gondolkodás nélkül beleugrasz a tömegbe, Silveren és Goldon egyenesen a sírodba rohannál. Mindig maradjatok együtt, dolgozzatok össze, ha kell, támaszszátok fel egymást és gondoskodjatok a fedezőtűzről is, legyetek a lőszeres láda közelében, de ne féljetek elfutni se.

SZEREPJÁTÉK

Mivel a különleges képességek kasztonként változnak, ezért fontos, hogy azokat mindig a megfelelő időben, a megfelelő helyen, a megfelelő ellenféllel szemben használd. Az Engineerek drónja jól el tudja vonni egy kisebb csoport figyelmét is, a Vanquardok tömegoszlató csapásai szét is tudják szabdalni azt, a Soldierök pedig remek golyófogóként üzemelnek, a frontvonalon simán állják a sarat.

MUNKAMEGOSZTÁS

Ha egy mód van rá, mindig olyan meccsben legyél, ahol mindenki más és más kaszttal van. A legfontosabb mind közül az Adept: olyan támogató szerepet tölt be, ami nélkülözhetetlen. Az amúgy szinte sebezhetetlen Phantomokat a Stasis segítségével azonnal energiagömbbe tudja zárni, a Lift képességével bárkit a levegőbe tud emelni. A golyót nem bírja, de a többiek számára előnyös helyzeteket teremt.

NE FÉLJ AZ ISMERETLENTŐL

A multi remek skálázhatósága azt is lehetővé teszi, hogy a gép döntsön a térképről és az ellenfélről. Ennek több előnye is van: a meglepetésen túl, sokkal kézzel foghatóbb az ez által megnövekedő XP mennyisége, hiszen 10 százalék jár minden egyes random kapcsolóért. Ne félj így játszani, főleg, ha a karakterfejlesztés a célod, hiszen így jóval gyorsabban, hatékonyabban érheted el a maximális szintet.

NÉGYFŐS HADSEREG

Cannon Fodder 3

[ÍRTA JOHNBART] **Szép lassan az orosz játékfejlesztőket is eléri a főleg nyugaton divatos remake-láz: az ÜberSoldiert és a Kreedet jegyző Burut ugyanis a 19 éves Cannon Fodder szériát toldotta meg egy új résszel nemrégiben.**

Úgy tűnik, szép lassan gyermekkorom összes kedvence megkapja a maga next-gen újrafeldolgozását: az inXile a Chopliftert, a Starbreeze a Syndicate-et, míg az orosz Targem az 1nsanet hádésítette fel nemrégiben (utóbbiról a tesztünket keresd a 62. oldalon). A sort februárban a Burut legújabb, fű alatt kiadott játéka bővítette ki, az ugyanis a Sensible Studios 1993-as akció-stratégiáját toldotta meg egy újabb etappal, a bevetés pedig egész jól is sikerült, még ha a játékkal töltött első félóra ijesztőnek is tűnik.

„SZAKADT SZAKASZ"

Ijesztőnek, mivel a CF3 kezdetben minden, csak nem bizalomgerjesztő. A humorosnak szánt intro kb. annyira vicces, mint a Sólyom végveszélyben, a főmenüben navigálni nehézkes, lévén a menüpontok egyszerre nem férnek ki a képernyőre, új hadjáratot kezdve pedig az elmúlt évek leghaszontalanabb oktatómódja vár minket, melynek során vajszívű generálisunk fülsértő szinkronnal magyarázza el, hogy miként is lőjük darabokra a lőtávon éppenhogy belül eső céltáblákat (lelövöm a poént: a bal egérgombbal). A játék ezt követően (felettesünk kósza magyarázatait leszámítva) magunkra is hagy az előttünk álló tucatnyi bevetés során, ami kicsit gáz, főleg, ha figyelembe vesszük a ránk váró kihívásokat és a kezelésbe vehető arzenált (bár a megszerzett cuccok és a nagyobb sebzést, láthatatlanságot, vagy halhatatlanságot adó power-upok kitapasztalása így sem lehetetlen feladat).

Habár a grafika könnyed játékot sejtet, helyenként izzasztó küldetésekkel találkozhatunk

KATONADOLOG

Amint viszont nekiesünk a sallangokat (értsd: sztorit) nélkülöző küldetéseknek, a harci helyzet hamar javulásba kezd, két okból kifolyólag: egyrészt mert a küzdelem élvezetes, másrészt mert a CF3 maximálisan hű maradt elődeihez. Ennek megfelelően az új etap is egy nyomokban taktikai elemeket tartalmazó shoot'em-up, melyben egy négy bakából álló tűzcsapatot terelgetve kell teljesítenünk a cirka 20-25 perc alatt letolható küldetéseket. A feladat három részre oszlik: lelövünk mindenkit, akinél fegyver van és nem csapattag, felrobbantunk minden épületet, illetve megmentjük a jelzett helyen senyvedő túszokat, és a kezdőpontunkhoz vezetjük őket. A leölt terroristák és a felrobbantott épületek/járművek után minden emberünknek tapasztalati pont jár, aminek köszönhetően a fegyverük hatótávja nő, érdemes tehát vigyázni a magasabb rangú bokorugrókra, a sereg ugyanis húszfős kvótáig pótolja az elhullott katonákat, de a friss hús zöldfülű is, így ők ismét a nulláról gyűjtik az XP-t. A hatékony demokráciahintés emellett achievementeket is kiold, melyekre a jutalmak miatt szintén érdemes rágyúrni: párszáz leölt/legázolt rosszarcú, illetve felrobbantott jármű és épület után golyóálló mellény és több életerő jár, ha pedig küldetéseink elkerülik a veszteségeket, egy idő után az összes elérhető fegyvert és felszerelést kioldhatjuk.

Habár a Cannon Fodder 3 fű alatt érkezett, és messze nem tökéletes, azért bőven jó móka, és nem csak a nosztalgia miatt

Ez utóbbiak egyébként a pályákon grasszálva is fellelhetők, és igen ötletesre sikeredtek: az alap AK mellett dobtáras géppuskára, lángszóróra, vagy épp távcsöves puskára újíthat be a csapat, a másodlagos slotba pedig repesz-, vakító-, ideg-, vagy EMP-gránát, bazooka, és szuperfegyverként funkcionáló napalm, illetve taktikai atomcsapás kerül. A pusztítás tehát változatos, bár nem teljesen agyatlan: általában javallott elkerülni a frontális támadást, és inkább a falat kirobbantva lerohanni az ellenséges bázisokat, védekezés esetén pedig felosztani a csapatot, és több irányból bevédeni egy hídfőállást.

„BUHERSEREG"

Mindezek ellenére az új rész RTS-nek nehezen nevezhető, már csak az irányítás miatt is: bár bakáink hallgatnak a jobbklikkre, a WASD+egér kombináció sokkal kényelmesebb irányítási metódus, legalábbis gyalogosan, a járművek kezelése ugyanis borzasztó darabosra és nehézkesre sikerült, nem is erőltettem a használatukat. A kamera sem tökéletes, a pozíciója ugyanis a kurzor helyzetének megfelelően változik, csak épp erősebben, mint kéne, zúzósabb akció alatt a rágcsáló rángatása így erősen imbolyogtatja a kamerát, ami eléggé idegesítő (vagy épp hánytató) lehet. A grafika elmegy, nem csúnya, de láttam már szebbet is a műfajban, a humorosra vett katonásdihoz mindenesetre passzol, és legalább a gépigényt is alacsonyan tartja. A legnagyobb szívfájdalmam azonban a többjátékos mód: a játék küldetései elméletileg négyfős koopmódban is elérhetők, gyakorlatilag azonban a multi halott, senkit sem találtam, aki online tolta volna a hadászatot. A Cannon Fodder tehát (orosz játék létére) nem úszta meg idegesítőbb elemek nélkül a kiképzést, a végeredmény azonban így is egy kellemes árkád lövöldözés lett – a sorozat veteránjai bátran próbálják ki, de mindenkinek másnak is ajánlom, aki kis adagokban fogyasztandó, gyors hentelésre vágyik.

ADATOK

KIADÓ
Burut CT

FEJLESZTŐ
Game Factory Interactive

MŰFAJ
Akció/stratégia

MULTI
Négyfős kooperatív

GÉPIGÉNY

Pentium 4 2.4 GHz, 1 GB RAM, Geforce 7800 vagy ATi X1800XT VGA, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Szórakoztató akciójáték non-stop tűzharcokkal, négyfős kooperatív móddal (ami többnyire halott), és olykor igencsak zavaró kamerakezeléssel, valamint irányítással. Rövid adrenalinfröccsre vágyóknak ideális.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Az elődökhöz hű akciódús játékmenet, egy rakás power-up és fegyver, olykor taktikázásra késztető pályadizájn.

KONTRA

Gyenge szinkron, teljesen haszontalan oktatómód, a kamera olykor nagyon „imbolyog", a járművek irányítása nehézkes, a multi pedig halott.

77%

Épületeket robbantgatni kiváló móka, főleg ha XP is jár érte

ZOMBIK A SZEZÁM UTCÁBÓL

ALL ZOMBIES MUST DIE!

[ÍRTA **TIKA**] **Vajon mit csinál egy tökös fickó, ha a városában mindenki zombivá változott, és végre talál egy sörétest? Naná, hogy számára itt a karácsony. Arénaszerű felépítés, lokális kooperatív mód, némi humor, és hatalmas mészárlás következik, de mégsem happy end a vége...**

Deadhillt elérte a fertőzés, és gyanúm szerint a Szezám utca is valahol ott lehet a közelben, mert a tucatzombik komoly rokonságot mutatnak egy agyhalott Elmóval, legalábbis kinézetre. A rajzfilm-környezet ellenére illik véres komolysággal kezelni a helyzetet, ugyanis a felülnézeti, twin-stick (a bal analóg kar a mozgás, a jobb pedig a célzás a kontrolleren) lövöldözést brutális nehézségi fokon kell művelni, és a kooperatív mód, ami megkönnyíthetné a helyzetet, elég rendhagyó lett.

JACK TUDJA...

Jack, a főhősünk meg van róla győződve, hogy ő egy videojáték szereplője, különben, hogy a fenébe fordulhatna elő, hogy az imént kiesett a halott zombikból egy hamburger, no meg egy egész grillcsirke. És mi van a város szektorait lezáró robotkamerákkal? Még hogy automatikusan működő, intelligens egységek? Hiszi a piszi! Ez csak egy játék, ő pedig most végre kiélheti magát, és az összes idióta zombit elküldheti melegebb vidékre. Rachelt, az exbarátnőt mindez persze nem érdekli, csak végre húzzanak el innen, és különben is, Jack sosem volt egy IQ bajnok, például most is a tűzifát és a puskáját próbálja kombinálni, mert ha a tűzifa éghető, akkor talán a shotgun is pörkölősebb lesz – hát nem elmebeteg?! Ja, hogy sikerült neki? Ez biztos véletlen... Bryan az őrült tudós majd talál rá magyarázatot, bár nála is van némi defektus, hisz plutóniumrudakat tart a zsebében. Azt meg, hogy a rasztás kis ufólény miképp került ide, inkább ne firtassuk, a lényeg, hogy együtt a kis csapat, és Deadhill zombijai felé közelít a végzet.

ADATOK

KIADÓ/FEJLESZTŐ
Doublesix Games

MŰFAJ
twin-stick shooter

MULTI
4 fős offline

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, SM 3.0-ás VGA, 1 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Zombik százait kell puskavégre kapni, düh- és unalomrohamok közepette.

GRAFIKA	**70%**
HANG	**40%**
JÁTÉKÉLMÉNY	**65%**

PRO

Néhol egész humoros, és a 4 karakter, a barkácsolás, valamint a zombis téma egészen jó kiindulási alap lehetett volna.

KONTRA

Fapados kooperatív mód, ismétlődő feladatok, és az idióta pályalezárások/kapuőrök, de a látvány, és a hanganyag is alulról verdesi a lécet.

60%

KISMALAC, KISMALAC, ENGEDJ BE...

A kisváros utcáin a fertőzés nem kímélt senkit, még a szerencsétlen kocogókat sem, akik szabályos térdelőrajtból indított sprinttel próbálják meg elkapni a hőseinket. A skála tényleg színes: van SWAT-zombi, elektromos-zombi, őrült-zombi, és akkor még nem beszéltünk a mutánsokról, Bryan kedvenceiről, na őket is nagy ívben kerüljétek el. A helyszíneket – híd, tévéállomás, főtér, erőmű, stb. – robot-kamerákkal védett sorompók zárják el, és a félintelligens rendszerek mindig kérnek valamit az áthaladásért cserébe, ami néha vicces, mint mondjuk, amikor fél pár cipőket kell összeszedni – a zombik ugyanis csak az egyik lábukon hordanak bakancsot, és képzelhetitek mekkora lesz majd a kereslet. Néha viszont, vagy mondjuk ki bátran, a játék harmadától sikítófrászt lehet kapni, amikor az arénában elvégzett küldetés után a kapu kinyögi, hogy még harminc radioaktívvá tett zombit lőjj le a tiszteletére, és ezt az oda-, visszaúton mindig, minden megállónál – ha pedig buktad, ismételd az elejéről az egészet.

FAPADOS MULTIPLAYER: KÖRBEÜLITEK...

A feladat nem éppen agysebészi, jön ez a Jack gyerek, vagy valamelyik csapattag, és kergetik vagy százan, tehát ha már kifogyott a benzin a láncfűrészből, és kiürült az UZI, hálás tud lenni a felfejlesztett futás képesség is. Ahogy a független csapat előző eposza, a Burn Zombie Burn! a címében utalt is rá, az indie srácok szeretik ráuszítani a zombikra a környezeti elemeket, így most a tűz mellett az elektromosságot, a hangerőt és a sugárszennyezést is be kell vetnünk a nemes cél – egyrészt a továbbjutás, másrészt az idiótának tűnő tárgyak gyűjtögetése – érdekében. A rendőrautók megbökésével beinduló szirénától például a zombi néhány pillanatra lebénul, majd rögtön utána átalakul fülvédős zombivá – ami szükségszerű néhány küldetéshez.

● **Jó dolog, ha lézerrel pusztíthatod a zombikat. De az ezredik után még ezt is megunod...**

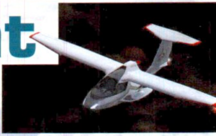
Elmebeteg tárgyak összebarkácsolása – kipipálva, RPG-fejlődés úgyszintén, de mi van az akcióval? Nos, a twin-stick irányítás a PC-n a WASD+egér kombinációval lezavarható, és az exponenciálisan növekvő horda felszámolásában a "Teddy-mackó hadművelet" (a 30 hulla után beinduló légicsapás), avagy az AZMD kombó végén elindítható szuperkombó is látványos részt vállal. A power-upok felcsipegetése, és a folyamatos öldöklés azonban egy idő után átcsap az ismétlődő helyszínek/feladatok/ellenségek végtelenül unalmas körforgásába, amelynek a kegyelemdöfést a lokális kooperatív mód adja meg. A lokális szót ízlelgetve nem csoda, ha keserű a szánk íze, ugyanis egyazon képernyő elé kell leültetni az embereket (a terjesztés meg online, érti ezt valaki?). A menüben amúgy egy büdös szó nem esik a koopról, és úgy sejtettem, hogy a gamepad csatlakoztatása indítja be. Talált, süllyedt, bár úgy tűnik, a rendszer csak az Xbox 360 kontrollerre reagál, és a játékban a Game Settings, Mouse Control Player opciónál a Controller 1 változót állítsátok át arra a sorszámra, ahányan játszanátok, és voilá, életre kel mindegyik.

NYUGODJ BÉKÉBEN!

Az AZMD pörgős, a humort sem nélkülöző felülnézeti shooter, ami itt-ott szó szerint agyatlan. Az ölj meg 20 ilyen, majd ölj meg 30 olyan zombit, és közben párszáz másikat, aki a torkodra hágott műfaj jeles megtestesítője. Olcsó, de legalább nehéz és repetitív. A látvány tűrhető, a zene borzalom, hang meg nemigen van, mert a négy karakter meg se nyekken – csak feliratozásban, a kooperatívról meg ne is beszéljünk... ●

PROPELLEREK ÉS ORCHIDEÁK

Microsoft Flight



[ÍRTA JOHNBART] **A Flight Simulator szériát nyugdíjazó Flight a böhöm utasszállítókat motoros kisgépekre, a glóbuszt Hawaiira, a hosszú utazásokat pedig küldetésekre és szintlépésre cseréli, miközben a szimulációs vonal sietve, ejtőernyővel távozik a fedélzetről...**

Nem mindennap fordul elő, hogy egy játékról a bemutatója lekörmölését követő két hónapon belül már tesztet is írhatok, a márciusi számunkban közzétett előzetes óta azonban a játék már megkapta a felszállási engedélyt is, így hamar rárepültünk a polgári légiközlekedést az elődökhöz képest radikálisan új üzleti modellel feldolgozó címre, hogy megvizsgáljuk, mit kínál a téma kedvelőinek. Sajnos véleményünk leginkább az „ehh..." magasságában mozog, hiszen a Flight ugyan sokkal barátságosabb az elődeinél, de üres, mint Ferihegy a Malév-csőd után, és nem mellékesen még a szimulációra éhes keménymagot is világgá zavarja...

A Microsoft Flight szakított az elődei által lefektetett iránnyal, a szimulációnak már a nyomát sem találhatjuk benne.

„HULLÁMOK ÉS SZÖRFÖSÖK, A LEVEGŐBEN RÖPKÖDÖK!"

Fentebb tehát sikerült is összefoglalnom, mi a probléma a Flighttal, a (lég)csavar abban rejlik, hogy a listázott sirámok kezdetben nem szembetűnőek, sőt: dacára annak, hogy a Flight alapból ingyen rántható le a netről, első blikkre több mint elégséges tartalommal érkezik. A telepítést és a GfWL regisztrációt követően (mely utóbbi egyébként cirka 40 percet vett el ismét az életemből, szóval e téren még mindig van hova szárnyalnia a cégnek) egy letisztult, de hangulatos főmenü vár minket, a Play gombra kattintás után pedig rögtön tövig is nyomjuk a gázkart, nekiugorva a hawaii Nagy Sziget légterében tartott kötelező oktatóküldetésnek. Voltaképp ekkor válik érthetővé, miért tűnt el a címből a Simulator szó, a repülési modell ugyanis nemhogy támogatja a billentyűzet+egér párost, hanem egyenesen ők az ajánlott perifériaduó. Félelmetesen kézre állnak, már az első tutorialban magabiztosan szlalomozunk velük a hőlégballonok között (a kosarakban utazók nagy örömére), a játék ötödik percében pedig minden probléma nélkül megejtjük első leszállásunkat is (még akkor is, ha az opciók között kikapcsoljuk a repülési segédleteket). Persze a botkormányrángatóknak sem kell aggódniuk, gépünk terelgetése joystickkal is lehetséges, a MetalStrike Prómat (és annak minden gombját) alapból felismerte a játék, szóval nem kell leragadni a tasztatúra+rágcsáló kombónál.

A kötelező oktatás lezavarását követően a játék központi részét képező térképere kerülünk, innen indíthatjuk az összes, a játék által kínált feladatot, melyek jelenleg négy csoportba sorolhatók. A küldetések általában adott géppel végrehajtandó, sokszor oktatójellegű, szerény háttértörténettel és átvezetővel megtoldott feladatot takarnak.

ADATOK

KIADÓ **Microsoft Game Studios**

FEJLESZTŐ **Microsoft**

MŰFAJ **repülős**

MULTI **16 fős**

INFO

Noha az Aces Studio fejlesztőit szélnek eresztette a Microsoft, a cég nem hanyagolja a repülőgépes témát, bár az is biztos, hogy új felhőszelő játékuk nem az egykori Flight Simulator törzsközönségének készült.

Eggyel szadistább szintet képviselnek a kihívások, melyek egy adott útvonal minél gyorsabb teljesítését, vagy minél szemetebb körülmények (pl. rövid kifutópálya, oldalszél, orkán) közepette végrehajtandó leszállást várnak el tőlünk. A rendelkezésre álló repülőtereken személy- és áruszállítási megbízásokat vállalhatunk be, végezetül pedig ott van az úgynevezett Aerocache Hunt, melyben egy rakás elrejtett ikon begyűjtését kapjuk feladatul, melyeket csak relatíve közelről vehetünk észre, felkutatásukhoz pedig sokszor némi internetes böngészés szükséges (Microsoft játék lévén a program a Binget ajánlja, amiről én rutinosan a Google Mapsre ugrottam).

A végrehajtott feladatokért és begyűjtött Aerocachekért tapasztalati pontokat kapunk, melyekkel egyrészt új festésmintákat oldhatunk ki gépeinkhez, másrészt további feladatokat nyithatunk meg.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

NAFTA A TANKBAN

A térképen a hangárunkba lépve könnyen átállíthatjuk az elérhető gépek tankjában lévő üzemanyag mennyiségét. Több üzemanyaggal messzebb és tovább repülhetünk, gépünk tömege azonban megnő, míg végsebessége és mozgékonysága lecsökken – tankoljunk hát annak megfelelően, hogy milyen mókára is készülünk repülőnkkel (azaz szállításra, avagy műrepülésre).

PRÉMIUM SZOLGÁLTATÁS

Hawaii repterein nem mindenhol lehet tankolni: repülőnk tankját csak Waimea-Kohala, Hilo, és Kona repterein tudjuk feltölteni, a többi repülőtéren csak csökkenteni tudjuk a tankban lévő nafta mennyiségét. Épp ezért, amennyiben tele tankkal szeretnénk bejárni Hawaiit, látogassuk meg a fenti három reptér valamelyikét, vagy lépjünk rögtön a Hangárba a főmenüből...

KECSES MOZDULATOK

A bonyolultabb műrepülő figurákat (orsó, bukfenc, stb.) csak a repülési segédletek kikapcsolásával lehet előidézni. Legyünk azonban óvatosak: az elhamarkodott manőverek könnyen földbefúródással végződhetnek. Amennyiben mégis e merész figurákkal próbálsz XP-t gyűjteni, ajánlott beszerezni a Hawaii Adventure Packot, a DLC ugyanis külön küldetésben oktatja a műrepülő manővereket.

Oahu

A pilótafülke kidolgozása parádés, a kilátásra viszont ez már csak a megfelelő magasságban igaz.

GYÜLEKEZŐ VIHARFELHŐK

Az Orchideák szigetének berepülésére tehát számtalan módot kínál a Flight, ami elegendő is – legalábbis az első pár órában, amint ugyanis az újdonság varázsa süllyedni kezd, a feladatok lassan unalomba fulladnak. A probléma igazából az, hogy a missziók erősen egy kaptafára épülnek: a kihívások kimerülnek a figurázásokkal tarkított checkpoint-vadászatban és technikás leszállásokban, míg a küldetések sima reptér-reptér közötti repülések. Pár kitérő, több hidroplános vízre szállás, neadjisten a máskülönben eseménymentes repülést „feldobó" üzemzavarok sokat dobtak volna a változatosságon. Mindez azonban nem áll fenn, a Flight pont ugyanolyan feladatokat kínál a játékidő tizedik órájában, mint a legelsőben, amit még le is nyelnék, ha a jutalom nem merülne ki pár haszontalan festésmintában.

Márpedig jelenleg ez a helyzet, a küldetések teljesítésének jelenleg ugyanis ez az egyetlen jövedelme. Nem kapunk sem új területeket, sem kioldható repülőket, pedig a Flight hosszú távú nyúzására csak ez ösztönözné igazán a laikus pilótákat. A fentebb felsorolt tényezők jelenleg csak fizetős addonok formájában érhetők el, méghozzá (számunka) némileg eltúlzott árszabás mellett. A hawaii szigetvilág egészét megnyitó Hawaiian Adventure Pack a cikk írásakor nagyjából négyezer forintba fáj, ami a mellé kapott Van's RV-6 és a számtalan új küldetés mellett talán még elfogadható ár, de az, hogy az áruszállító küldetések teljesítéséhez szükséges Maule M-7 260C szintén ugyanilyen árcédulával kerülhet hangárunkba, már több mint pofátlan döntés. A régi motorosok ugyanakkor az árkád játékmenet mellett a modtámogatás teljes hiányát is jogosan róhatják fel a Microsoftnak, jelenleg ugyanis a Flight csak hivatalos addonokat támogat, és semmi jele nincs annak, hogy a felhasználói modok a közeljövőben teret nyernének a zártnak tűnő rendszerben (melyet az FSX tükrében igen elbaltázott döntésnek tartok).

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB SM3 VGA, 3 GB HDDt

Ingyenes, barátságos, ideig-óráig szórakoztató, és semmi köze a szimulátorokhoz. Ha érdekel a békés repülés, tehetsz vele egy próbát.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Gyönyörű repülőgépek, akkurátus hangeffektek, kellemes zene, elegendő ingyenesen is elérhető feladat és kibívás.

KONTRA

Hawaii igen behatárolt és üres, a multi semmilyen, a repülési modellnek köze nincs a szimulátorokhoz, a küldetések egy kaptafára mennek, az addonok drágák, és jelenleg nem modbarát a játék.

72%

HAJTÓMŰHIBA

Ha pedig a fenti hiányosságok nem zárnák be a repteret, megteszik azt a technikai problémák, a Flight ugyanis ezen a téren sem tekinthető tökéletesnek. Grafikailag a játék nem is lehetne szélsőségesebb: a repülőgépek csodásan festenek, pilótafülkéjük egyszerűen tökéletes, akárcsak maga a hawaii táj – már ha legalább három kilométerről szemléljük, az alatt ugyanis fájóan elmosódott textúrák, és igen kevés tereptárgy alkotja a szigeteket. Sokkal idegesítőbb azonban a terep statikussága, Hawaii ugyanis teljesen kihalt: sem földi, sem légi forgalom nem tarkítja, szólómódban mi vagyunk az egyedüli mozgó jármű széles e határon.

Multiban persze nem ez a helyzet, ott egy szerveren 16 játékos röpködhet a rendelkezésre álló légtérben, más kérdés mondjuk, hogy minek, mivel a sandbox-szerű repülést leszámítva nem igazán van mit csinálni online, a Flight ugyanis híján van mind a kooperatív, mind a kompetitív küldetéseknek (utóbbit pedig nem lett volna nehéz implementálni, már a checkpoint-kihívások netkód-kompatibilissé tétele elég lett volna). A hangokról, a zenéről és a szinkronról ugyanakkor nem igazán van mit írni: a gépek hangja remekül sikerült, a második jól ellátja az aláfestő szerepet, míg a harmadik már a negyedik személyszállító küldetésnél az idegeinkre megy az ismétlődés miatt (arról nem is beszélve, hogy az utasok csak az audiosávon léteznek, utasterünk valójában mindig üres, ami miatt sokszor megkérdőjeleztem pilótám elmeállapotát).

FAPADOS JÁRAT

Bár az előző bekezdésben felsorolt hibákat a végső értékeléskor semmiképpen sem szabad figyelmen kívül hagyni, free-to-play játék révén nem is akarom annyira lehúzni miattuk a Flightot (még akkor sem, ha az értékelhető tartalom egy jelentős részét csak a fizetős addonok beszerzésével kapcsolhatjuk a játékhoz). Jelen állapotában a Microsoft Flight szerintem leginkább azért vérzik el, mert két szék közé esett: a Flight Simulator törzsközönsége a segédletek kikapcsolásával is túlzottan árkádosra vett játékmenet miatt pártol át az X-Plane-hez, a tervezett célközönség ugyanakkor a monoton játékmenet, és a több addonnál is eltúlzott árcédula miatt teheti félre a játékot. A program sikere így jelenleg két dolgon múlik: egyrészt a közeljövőben érkező kiegészítőkön, másrészt, hogy teret enged-e a Microsoft a felhasználói modoknak. Remélem, hogy mindkét téren pozitív fejlődés vár a Flightra, mert az orchideák feletti önfeledt figurázásban azért bőven van potenciál...

HOGYAN TOVÁBB?

A cikkben már pedzegettem, hogy a Flight sikere a felhasználói tartalmak támogatása mellett javarészt a közeljövőben érkező hivatalos kiegészítőkön (illetve azok árán) múlik, a Microsoft pedig tisztában is van az utóbbival, így úgy tűnik, egyelőre nem állt le a DLC-k gyártásával. A március 5-én bejelentett Journey to Alaska DLC a címből sejthetően az USA legészakibb államának légterét állítja a középpontba, számtalan új küldetéssel és repülővel megtoldva az alapjátékot (jelenleg a Dassault Falcon 2000 üzleti magánrepülő, és így a sugárhajtású kategória megjelenése vehető biztosra).

HAWAII SÉTA

Néhány Aerocache csak akkor gyűjthető be, ha leszállunk az ikon közelében található reptéren, és a gépből kiszállva gyalog közelítjük meg azt. Ha ilyen ponthoz érkezünk, akkor a repülő elhagyása után, a gyorsabb mozgás érdekében érdemes használatba venni a Shiftet, melynek köszönhetően pilótánk hosszútávfutókat megszégyenítő sprinteket vághat le.

SZÁRNYALÁS A MAGASBA

A Flight ingyenes részének legszemetebb része a High Flying Glider névre hallgató Aerocache felkutatása, a Mauna Loa felett található ikont ugyanis csak 32 000 láb magasan szállva tudjuk begyűjteni. A játékban jelenleg ezt a magasságot csak a P-51D Mustang képes tartani, így ha minden Aerocachet be akarsz gyűjteni, muszáj beszerezned a North American Aviation második világháborús remekművét.

A TÜRELEM XP-T TEREM

Bár a Microsoft Flight lehetőséget ad arra, hogy a küldetések alatt átugorjunk bizonyos útvonalpontokat, a szorgalmasabbaknak egyáltalán nem érdemes ilyesmivel próbálkozni: ugyanis az ilyen jellegű „ugrások" esetén néha igen jelentős mértékű XP-től eshetünk el. Az újabb festésminták ugyan haszontalanok, de mégis jó érzés begyűjteni őket – ez pedig csak megfelelő mennyiségű XP-vel lehetséges.

SZABAD MOZGÁS

A Free Flight és AeroCache Hunt mód alatt a térképen bármikor szabadon módosíthatjuk a gépünk pozícióját – ehhez nem is kell mást tennünk, mint megragadni a gépünk ikonját a bal egérgombbal, majd szépen áthelyezni oda, ahonnan folytatni szeretnénk a repülést. Ezen funkció segítségével szinte azonnal megspórolhatunk magunknak akár fél órányi céltalan repülést is.

DÖNGÖLJ ÉS DURVULJ!

Ridge Racer™ Unbounded

[ÍRTA MO] A Bugbear fejlesztői nem csak a Ridge Racer sorozat leharcolt kasztniját polírozták újra, hanem az utolsó anyacsavarig átépítették a játékot. Nagy kérdés viszont, hogy a sorozat hardcore rajongói miként fogadják majd a váltást.

A japán Namco Bandai arcade autóversenyzős szériája az egyik legrégebbi autós játéksorozat, melynek gyökerei egészen 1993-ig nyúlnak vissza, ugyanis az első rész akkor jelent meg játéktermi masinákra. A család azóta szépen kibővült, megszámlálni is nehéz, hogy a különböző platformokon összesen hány változata jelent meg a fiktív Ridge Cityben zajló versenyzésnek. Az viszont biztos, hogy az utóbbi időben rendre csalódást okozott a Namco az újabb és újabb epizódokkal, így a cég elérkezettnek látta az időt a váltásra, és a Ridge Racer Unbounded elkészítését egy európai csapatra bízták, nevezetesen a korai Flatout szériáért felelős finn Bugbear Entertainmentre. A japán kiadó/nyugati fejlesztőgárda felállás (khmm, a Capcom esete a Resident Evil: Operation Raccoon Cityvel ugyebár), és a játék premierjének többszöri elhalasztása nem tűnt éppenséggel jó ómennek, ám végeredményben egy egészen szórakoztató arcade verseny-program érkezett a finn istállóból. Ami, ha nem is lett hibátlan, a műfaj legjobbjaitól (Split/second, Flatout, Burnout stb.) ellesett irányvonalával talán képes lesz megtartani az eredeti széria töretlen hitű rajongóbázisát és újabb érdeklődőket vonzani magához.

Annyi bizonyos, hogy az Unbounded alaposan megosztja majd a közönséget, hiszen míg sokan a driftre épülő játékmódot, a változatos, tengerparti és szerpentines hegyi pályákat és az instant RR hangulatot fogják követelni a Bugbeares fejlesztőkön, addig a többiek örülnek majd a sorozat megújulásának. Annál is inkább, mivel a széria hatos és hetes sorszámmal ellátott darabjai szinte ugyanazt a játékot takarták. A derék finnek azonban egészen más utat választottak, gyökeresen eltértek attól, amit ezeddig Ridge Racer címen ismertünk, de közben igyekeztek a rajongóknak is kedveskedni az előző részekből megismert pályarészletek és autók visszacsempészésével. És a Ridge Racer esszenciáját képező driftelésről sem feledkeztek meg, mert a hatalmas farolások, a csúsztatva bevett kanyarok ebben az epizódban is főszerepet játszanak, csak éppen teljesen más szempontból. Szóval lehet siratni egy ízig-vérig japán brand kvázi eltűnését, vagy lehet örülni az elavult recept felfrissítésének – a választást most teljes egészében rátok bízzuk.

Ezt az éjszakai zúzást még Fluor Tomi és a haverjai is megirigyelnék

ADATOK

KIADÓ
Namco Bandai

FEJLESZTŐ
BugBear

MŰFAJ
autóverseny

MULTI
van

INFO

A Ridge Racer Unbounded március 30-tól kapható a boltokban, a dobozos verzióért 9990 forintot kell lecsengetni, míg a Steames verzió 50 euróba (nagyjából 15000 Ft-ba) kerül – viszont a dobozos verziót is aktiválni kell a Valve rendszerén belül.

ISTEN HOZOTT SHATTER BAYBEN!

A játékot elindítva a rövid bevezető animációból rögvest kiderül, hogy Ridge City helyett a láthatóan New York és Chicago mintájára épült Shatter Bay városának nyugalmát dúlhatjuk majd fel. Az utcai autóversenyzés nem éppen eredeti ötlet, ahogyan maga a keretsztori sem: a kerületeket uraló, törvényt nem ismerő Unbounded autósbandába kell majd beverekednünk magunkat, akiknél éppen tagfelvétel van. Ez cseppet sem meglepő annak fényében, hogy a halálos versenyek során nem csak az utakat és az eléjük kerülő rendőröket és civileket pusztítják tisztességesen, hanem egymást is. A masszív rombolásra irányuló küldetéseket, ahogyan az első autónkat is, a csapat női vezérétől, Kara Shindótól kapjuk, aki még a „bölcs" tanácsait sem sajnálja majd tőlünk a karrierünk során.

A kissé röhejes felvezetést követően egyből a pofás főmenüben találjuk magunkat, ahonnan rögvest nekivághatunk a város

CITY CREATOR: ALKOSD MEG A SAJÁT PÁLYÁIDAT!

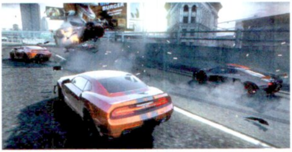
STATUS: TRACK READY

A játék zseniális újdonsága a City Creator pályaszerkesztő alkalmazás. Nos, aki szerint a futamok egyhangúak, kiszámíthatóak vagy éppen rosszul szerkesztettek, most megmutathatja, hogy miképp is kell ezt csinálni. Merthogy az editor részlegben kerületről kerületre haladva megtervezhetjük a saját őrült városunkat, és természetesen nem csak azok útvonalait, de a pályaakadályokat, a rövidítési lehetőségeket és minden más tartozékot egyaránt (ráadásul achievementek is járnak érte). A Basic szerkesztési nézetben egy négyzetrácsos felületen a pálya alapjait rakhatjuk le a versenyek során elnyert városelemekből. A blokkok száma impozáns, a variációk száma pedig elképesztő, hiszen az elemeket kedvünkre forgathatjuk és kombinálhatjuk, ráadásul mindezt egy pofon egyszerű kezelőfelület segítségével. A kreativitásunknak csak a karriermódban felhalmozott pénz mennyisége szabhat gátat, de a drága elemeket lecserélhetjük olcsóbbakra vagy gyűjtögethetünk tovább, hogy ne kelljen kompromisszumokat kötnünk. A program egyébként illedelmesen jelzi, ha a pályán valahol az útvonalak nem jól illeszkednek, így ezzel nem lesz problémánk az éles futamok közben. Ezután az Advanced szerkesztési opcióban a rombolható és nem rombolható tereptárgyak következnek, és itt már tényleg az utolsó bukszusig és macskakőig eltervezhetjük a futamok helyszíneit. Az Event optionsban még beállíthatjuk a napszakot, a nehézséget, az ellenfelek számát, a verseny típusát, majd mindezt villámgyorsan meg is oszthatjuk online, ahol bárki próbára teheti magát a mi gyilkos kis városunkban. Legalábbis konzolon, ugyanis a PC-s verziónál széles körben felmerült a City Creator problémája: a város és a kerület elnevezése után a játék egyszerűen összeomlik és kilép az asztalra. De nem kell izgulni, a Bugbear a hivatalos Twitter oldalán már jelezte, hogy észlelték a hibát és dolgoznak annak javításán, ami hamarosan elérhető lesz patch formájában.

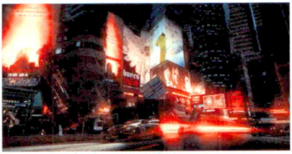
különböző feladatokat kínáló negyedeinek. Természetesen elsőre csupán egy kerületben garázdálkodhatunk, de a város óriási, és a futamokon való részvétellel sorra megnyithatjuk a lelakatolt városrészeket, szám szerint további nyolcat.

DOMINÁLJ!

A futamok során viszonylag sokszínű megmérettetések várnak ránk. Mindközül a legtöbb izgalmat egyértelműen az új Domination versenymód rejti, ami tulajdonképpen egy brutális, a környezet és az ellenfelek pusztítására létrehozott futam. Rögvest az első karriermód kihívásunkon egy ilyennel lesz dolgunk, ám látszólag reménytelen a küzdelem: ellenfeleinket nemhogy leszorítani, felborítani nem tudjuk, de utolérni sem nagyon. Míg ők szinte minden egyes kanyarban tekintélyes mennyiségű nitro (vagyis jobban mondva Power) használatával elhúznak mellettünk, mi vért izzadva próbáljuk kézifékes csúsztatásokkal feljebb tornázni a saját Power méterünket, ami persze alig akar megmoccanni. És amikor már-már elkezdenénk erősen ráncolni a homlokunkat, és a finn fejlesztők szégyentelen rokonsági vonatkozásait emlegetni, akkor egyszer csak megtaláljuk a drift gombot a kiosztáson, ami tulajdonképpen a legfontosabb fegyverünket

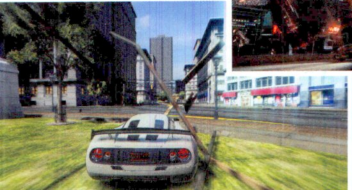


A játékban elképesztően látványos ütközések tárulnak elénk, amelyek annak ellenére is lenyűgözőek, hogy nyilvánvalóan a Burnoutból lettek átemelve.

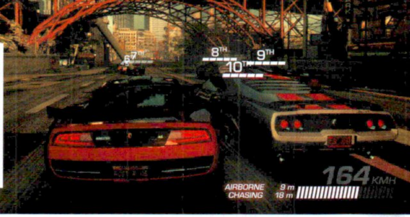


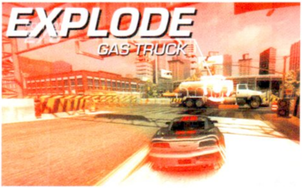
takarja a játékban. Ahogyan a neve is mutatja, a fék-gáz kombináció helyett a drift gomb segítségével tudjuk majd az autónkat gumiégető csúszásokra bírni, és az ilyen attrakciók pillanatok alatt feltöltik a már említett Power szintünket is (ezt a képernyő jobb sarkában, közvetlenül a kilométeróra alatt tarthatjuk szemmel). Ha ez megvan, akkor pedig elszabadul a pokol!

A Power ugyanis nem pusztán nitroszerű gyorsító funkcióval rendelkezik (sőt, voltaképp gyorsulásra pazarolni a legrosszabb ötlet), de megnöveli a pusztító képességünket is. Ilyenkor az ellenfeleinknek nekirongyolva könnyedén repülő pályára állíthatjuk őket, mindezt pedig látványos lassított felvételen nézhetjük végig, amely természetesen az ütközés erősségének és fizikájának megfelelően mutatja meg a fémzúzdát. A visszajátszások piszkosul jól néznek ki, így még századszorra sem unjuk meg a levegőben pörgő-forgó, majd hatalmas csattanással totálkárosra törő gépek látványorgiáját. Természetesen minél hatalmasabb a karambol, annál több tapasztalati pontot és pénzt zsebelünk be, ám nem az



Egy tartálykocsiba belehajtani általában nem jó ötlet, de a kivétel esetünkben erősíti a szabályt





ütközés az egyetlen lehetőségünk a többiek kifilézésére. A Power ugyanis nem csupán közvetlenül az ellenfelek kiiktatására szolgál, a segítségével falakon átvágva rövidíthetjük le a pályaszakaszokat, illetőleg a tartálykocsikba, töltőállomásokba belerohanva egyszerre több vetélytársat is lerázhatunk magunkról. Az utakon egyébként megannyi objektum (oszlopok, konténerek, parkoló és mozgó járművek és persze kisebb-nagyobb betonfalak) áll az utunkba, ám eszünkbe se jusson kikerülni őket, hiszen a letarolásuk komoly pontmennyiséget termel számunkra. Utóbbiak a futam végén elszámolásra kerülnek, amihez – ha az első három hely valamelyikén végzünk – további pénzdíj társul (plusz impozáns méretű achievement rendszer), amikkel a következő eventeket nyithatjuk meg. A pontok továbbá a „tapasztalatunkat" is növelik, ami a banda ranglétráján való előrelépést segíti, szintlépéskor pedig újabb lelakatolt kerületek, autók és pályaépítő elemek válnak elérhetővé. Utóbbiak az Unbounded legjobban eltalált részéhez, a City Creatorhöz szükségesek, amiben komplett városokat építhetünk fel hihetetlen részletességgel. A saját kreációt természetesen mindenki megoszthatja online, így tulajdonképpen elképesztő mennyiségű új kihívás vár ránk a játékban.

PERPETUM (AUTO)MOBILE

Visszatérve a játékmódokra, a hagyományos time trial driftelés és a körverseny mellett a kaszkadőr pályák és a rendőrkocsi aprítás jelentik az üde színfoltokat.

A VITÁS MEGJELENÉS

Az elmúlt egy hónapban nem csak a PC-s és nagykonzolos Ridge Racer Unbounded járta meg a szerkesztőségünket, de a PS Vitára kiadott sima Ridge Racer is. Kezdetben úgy terveztük, hogy arról is összehozunk egy tesztet a kézikonzolos rovatunkban, de a játék végül akkora csalódásnak bizonyult, hogy nem pazaroltuk rá az időnket. A grafika ugyan az eddigi legszebb, amit autós játéktól láttunk kézikonzolon, de a tartalom olyan sovány, hogy először azt hittük, hogy csak egy demót sikerült letöltenünk. Összesen három pálya, karriermód egy szál se, csak egy gyenge multiplayer. Most komolyan, hogy képzelték ezt...?

Előbbiben egy ugratókkal és félcsőszerű utakkal teli városrész egyik pontjából kell a másikba eljutnunk időre, kihasználva az ugratók biztosította légi közlekedést és a rendelkezésünkre álló másodpercek számát növelő, felszedhető bónusz egységeket. Ekkor látszik egyébként, hogy a fejlesztők mennyire arcade-esre vették a figurát, hiszen itt egy-egy félresikerült ugratást követően a háztetőkön száguldva kell visszatalálnunk az aszfaltcsíkra. A rendőrös móka hasonlóan irreális: egy kamionnal kell minél több fogdmeg autót rommá törni egységnyi idő alatt. És bár a hatalmas behemóttal nem túlságosan nagy kihívás kipöckölni ellenfeleinket, egy-egy ilyen feladat mégis igazi felüdülés a koncentrált körözéseket követően.

Arcade játékról lévén szó a valós modellekről mintázott, ámde fiktív névvel ellátott autók fizikája ugyan messze áll a realitástól, mégis remek vezetési élményt nyújt a merőben eltérő módon viselkedő gépek úton tartása. A Street, Drift és Super kategóriába sorolt járművek kasztjuknak megfelelően reagálnak a mozdulatainkra, az autóknak ténylegesen van súlya, érezni, hogy melyiket milyen ívben és sebességgel érdemes a kanyarba bevinni, sőt, még az összkerék meghajtás is korrektül kijön

Egy jól irányzott mozdulattal szinte bárkit kiüthetünk, és ezt meg is követeli tőlünk a játék

bizonyos járgányoknál. Mondanom sem kell, a törésmodellek elég jól néznek ki, és habár az elszenvedett sérülések következtében nem változik a gépek teljesítménye, de az egy idő után lángokba boruló motor bizony hajlamos megadni magát.

ÉS AMI NEM JÓ...

A Ridge Racer Unbounded még a rutinos virtuális versenyzőknek is tartogat kihívásokat. Az MI kifejezetten görény módon nyomja, nem ritkán a cél előtt pár méterrel képes legyorsulni vagy nemes egyszerűséggel kinyírni minket. Ráadásul a HUD-on semmiféle információt nem találunk arról, hogy a vetélytársaink éppen

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

DRIFT, DRIFT ÉS DRIFT

A játék legfontosabb eleme a drift, nemcsak azért mert az éles kanyarok bevételére ez a legkézenfekvőbb megoldás, hanem mert minden csúsztatás a Powerünket növeli, aminek használata nélkül bizony nem sok esélyünk lesz az élbolyban végezni. Érdemes a nem túlságosan éles fordulókban is faroltatni egy kicsit a járgányunkat, hogy mihamarabb gyorsításra vagy rombolásra használhassuk az erőnket.

TÖRJ ÉS ZÚZZ!

A pályákon rengeteg akadállyal találkozunk majd, ám mivel rendhagyó autóversenyzésről van szó, meg se próbáljuk kikerülni ezeket. Egyfelől értékes pontokat jelentenek a végelszámolásnál, másfelől a Power méterünket is tölthetjük velük. Ügyeljünk, hogy megfelelő sebességgel hajtsunk át rajtuk, mivel csak ilyenkor jár értük az extra, egyébként csak lassítják az autónkat.

TÜRELEM, ROMBOLÁST TEREM

Ha feltöltöttük driftekkel, ugratásokkal és ütközésekkel a Power méterünket, akkor bánjunk vele bölcsen, ne használjuk el rögvest az első feltűnő ellenfélre vagy egy kis gyorsulásra. Autókázzunk a városban, hiszen feltöltött állapotban a játék felfedi nekünk a pálya lerombolható szakaszait, amik teljesítéséért extra pont, továbbá felrobbanó ellenfél vagy éppen rövidített útvonal lesz a jutalom.

A játék meglehetősen látványosan adja a tudtunkra, hogy mit is vár el tőlünk

hol tartanak a pályán, így néha csak akkor vesszük észre őket, amikor már keresztülhajtanak rajtunk, nekünk pedig esélyünk sincs azt kivédeni.

Az épületek oldalán persze feliratok formájában menetrendszerűen megjelenik, hogy mennyivel van előttünk vagy éppen mögöttünk a következő ellenfél, de ez sajnos vajmi kevés a pontos tájékozódáshoz. Mivel egy összefüggő városról van szó, ezért az egyes versenyek bizonyos szakaszai megegyeznek, ami egy kis könnyebbséget jelent ilyen szempontból, mert az épületekről felismerjük majd az útvonalat, így előre tervezhetünk a gyorsítós, lassítós és driftelős szakaszokkal. Ám nem árt vigyázni, mert nem biztos, hogy az aktuális versengésen is ugyanarra kell majd fordulnunk, ahol azt már egyszer megszoktuk.

Kicsit problémásabb, hogy a futamok bizonyos részei mintha szkriptelve lennének,

ugyanis a pályák meghatározott részein érthetetlen módon lelassulnak az ellenfeleink, hogy be tudjuk hozni őket. És amikor már azt hisszük, hogy végre sikerül elsőként befutnunk a célba, na, akkor általában azonnal előkerülnek, hogy valami szemét húzással beelőzve elhappolják előlünk a hőn áhított helyezést. Huszadszorra mondjuk már cseppet sem mókás a dolog.

De mindezek még belefértek, hiszen ezek a „furcsaságok" az élményt jelentősen nem csökkentik, ám ami mellett már tényleg nem lehet szó nélkül elmenni, az az,

hogy hiába gyönyörű a játék, a pályaívekből néha egész egyszerűen semmit sem látni. A textúrák túlságosan egymásba olvadnak, amit a gyorsulásnál megjelenő motion blur effekt csak tovább ront. Térkép hiányában pedig csak a szemeinkre hagyatkozhatunk, és ennek a hátrányát főként esti fényviszonyok között tapasztaljuk majd meg: hunyoroghatunk rendesen, hogy vajon egy hajtűkanyar, vagy egy épület tűzfala közeledik-e felénk vészes gyorsasággal.

ÖSSZEGZÉS

Bármennyire is bosszantóak az RRU hibái, a játék amúgy sem rövid élettartamának mégis jót tesznek, hiszen egy adott pályán többször is végig kell majd száguldanunk, hogy az élen végezhessünk. És valamiért tényleg újra és újra nekiveselkedünk a dolognak, mert hiába a tucatnyi helyről kölcsönzött játékmenet, a klisés történet, az unalomig ismert utcai versenyzős atmoszféra, így együtt összerakva valahogy mégis működik ez az egyveleg. Aki Ridge Racer hangulatra vágyik az úgysem fog kibékülni az Unbounded új irányvonalával, és inkább elővesz a sorozat klasszikus darabjait, aki pedig kiegyezik némi nosztalgikus érzéssel, és egy élvezetes autóversenyzős játékkal, annak viszont jó választás lesz a Bugbear üdvöskéje.

ÉRTÉKELÉS

MO

GÉPIGÉNY

Dual Core 2,6 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 3 GB HDD

Városi környezetben zajló, látványos arcade autóverseny, pusztítható környezettel és szórakoztató vezetési élménnyel.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

A szép grafika, a rengeteg játékmód és a féktelen rombolás mellett a kihívás is garantált. A City Creator opció jelentősen megnöveli a játék élettartamát.

KONTRA

A klasszikus RR hangulatot teljesen száműzték belőle, az MI sokszor borzasztóan idegesítő, a pályákon pedig néha alig látni, hogy merre visz az út.

80%

A GURUK MEGMONDJÁK

A Ridge Racer: Unboundedot nem csak Mónak volt lehetősége kipróbálni, de a szerkesztőség többi tagjának is. Lássuk, hogy ők mit gondolnak a játékról:

CHRIS — NEM EGYEDI, DE SZÓRAKOZTATÓ

Mindig is közel álltak a szívemhez az olyan arcade autós játékok, mint a Blur, vagy Burnout sorozat, amiket most nagyszerűen gyúrt egyetlen masszába a BugBear csapata. Noha semmi újdonságot, semmi felejthetetlent nem hoz a stílusba, egy igazán élvezetes kis program lett, amiben öröm róni a köröket.

CHOCHO — KELLEMES MEGLEPETÉS

Sosem voltam egy nagy árkád-huszár, de a Ridge Racer sorozathoz sok szép emlék köt, így kissé bizalmatlanul ültem le az Unbounded elé. Csalódtam is, igaz, pozitívan! A Bugbear szakértelme süt a játékból: a grafika nagyon szép, a hangulat jeles, a fizikára fittyet hányó játékélmény minden perce tiszta szórakozás.

IDŐZÍTÉS, FÉL EGÉSZSÉG

Nem csak a driftek esetében fontos a pontos időzítés, hanem romboló üzemmódban is. A gyorsítást bekapcsolva piros csíkot húzunk magunk után, ilyenkor nem csak fürgébbek, hanem erősebbek is vagyunk, ám amint a Power méterünk kiürül, az autónk már nem tud áttörni a gép által megjelölt rombolható falakon. Ha nem jól időzítünk, akkor bizony csúnya véget érhet a száguldás.

A VISSZATÉRÉS ÖRÖME

Mivel a játék nehéz, így megéri egy-egy rosszabbul sikerült futamnak újra nekivágni. A játék előrehaladtával ugyanis nemcsak a vezetői rutinunk és a pályaismeretünk nő, hanem az újonnan kinyitott, fürgébb vagy jobban kormányozható autókkal lehet, hogy már jobban boldogulunk az addig problémát jelentő kihíváson és előkelőbb helyen tudunk végezni (különösen a drift versenyeken érdemes próbálkozni ezzel).

I BELIVE I CAN FLY!

A Kaszkadőr pályákon ne engedjünk minden esetben a hatalmas ugratók kísértésének, mert ugyan a levegőben megtett idő pontokat hoz és termeli a Powert, ugyanakkor a háztetők magasságából való földet érés kiszámíthatatlan, sok értékes másodpercet veszíthetünk, ha nem sikerül a mutatvány. Kifizetődőbb a rendelkezésünkre álló időt növelő kék cuccokat levadászni, amik megszerzése egy kicsit óvatosabb vezetést igényel.

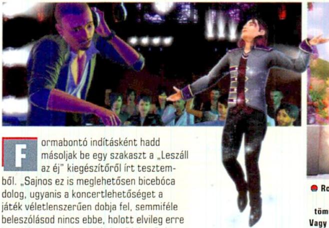
TALÁLD MEG A STÍLUSOD!

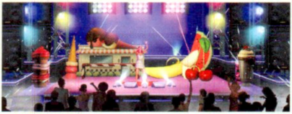
Érdemes kitapasztalni, hogy milyen típusú járgányok és versenyzési stílus illik leginkább hozzánk. Egy jól kormányozható és sebes autó, amit ügyes nitro adagolásokkal és komolyabb ütközés nélkül a célig vezethetünk? Vagy egy lomhább, de stramm szörnyeteg, amivel letarolhatjuk a pályát, a vetélytársainkat pedig fémforgáccsá gyalulhatjuk? Csak rajtunk áll a döntés, hogy miként válunk Shatter Bay száguldó urává.

KÜLDJ NEKEM CELEBET!

The Sims 3: Vár a színpad

[ÍRTA KREDENC] **Ügyes mágusok dolgoznak a Sims-stúdióban: mindig előhúznak a kabátujjból valami olyan ötletet, ami miatt nem lehet teljesen a földbe döngölni az amúgy üres és önismétlő produkciót...**





Rockstár legyek vagy akrobata? Esetleg tömegeket mozgató DJ? Vagy Katy Perry maga...?

Formabontó indításként hadd másoljak be egy szakaszt a „Leszáll az éj" kiegészítőről írt tesztemből. „Sajnos ez is meglehetősen bicebóca dolog, ugyanis a koncertlehetőséget a játék véletlenszerűen dobja fel, semmiféle beleszólásod nincs ebbe, holott elvileg erre is meglenne minden saját kezű lehetőség: rádumálhatnád a bulihelyek tulajait, hogy engedje fellépni a srácokat, vagy akár ki is bérelhetnéd a lebuj színpadát – kár, hogy semmi ilyesmi nincs." És hogy miért e citátum? Nos, mert a Sims 3 legújabb expanziójában pont ezt kapjuk meg: előadóművészeinkkel meggyőzhetjük a szórakozóhelyek tulajdonosait, hogy mi vagyunk az aranytojást tojó celeb, és estéről estére ömleni fog a nép, hogy lássa káprázatos produkciónkat a saját magunk által összedobott díszletben.

KATY PERRY ESETE DAVID COPPERFIELDDEL...

Persze nem ringatom magam abba a tévhitbe, hogy az EA olvassa a PC Gurut, és e sorok láttán csapott a homlokára minden Sims Studio kreatív. Sokkal inkább valószínű, hogy nagyon sok kritikus és játékos fogalmazott meg hasonló gondolatokat annak idején (mert azt ugye feltételezni is sandaság, hogy mindez nekik is eszükbe jutott a fejlesztéskor, de gondolták, adtak elég nóvumot abban a csomagban nekünk, ezt az opciót majd elsütik külön...). Akárhogy is történt, bennem a tesztelés alatt fura képzavar fogalmazódott meg: a Vár a színpad tulajdonképpen a Leszáll az éj kiegészítője, azaz egy expanzió expanziója – bár manapság a játékiparban ennél nagyobb cifraságok is megestek már. Kapunk tehát három új karriert (akrobata, bűvész, énekes), amelyek nagyjából ugyanarra a kaptafára épülnek: bevállalod az adott hivatást (pl. az új szomszédság, Starlight Shores parkjának tulajával dumálva), elkezdesz gyakorolni a nyilvánosság előtt borravalóért, majd elmész a meghallgatásokra, és ha ez sikeres, kapsz egy fellépési lehetőséget. Minél magasabb szintre lépsz, annál több trükköt/dalt tanulsz meg, és annál jobb helyre „adhatod el" magad, a karrier csúcsán egész stadionokat megtöltve. Ahogy említettem, a színpadképet is magad állíthatod össze, bár a különféle dekorációk és fényeffektek nem kevés pénzbe kerülnek, de minél gazdagabban berendezett a placc, annál nagyobb a siker esélye. Mindehhez kapsz egy új jellemvonást (Színpadra született) és három életcélt. És mielőtt bárki megkérdezné az első bekezdésre reflektálva: nem, a zenészekkel nem lehet ugyanezt eljátszani, azaz ez a pakk is olyan bicebóca, mint mondjuk az Álomállások volt, a simsesek úgy tűnik, már meg se próbálják az új tartalmat beleintegrálni a régi mechanizmusba...

...ÉS A DZSINNEL

Az, hogy a kreatívok nem törték össze magukat a gondolkodásban, mutatja az új bónuszkarakter kiléte is. A Sims-expanziók megszokott eleme ugyebár, hogy kapunk egy „vendégművészt", és nincs ez másképp most sem – az „új" haver a dzsinn. Illetve dehogyis új: őkelmével a franchise mindegyik generációjában találkozhattunk már (TS1: Livin' Large, TS2: Szabadidő, sőt az Xboxos TS2-ben is), és nagyjából ugyanazt kapjuk, mint eddig: naponta egyszer kérhetünk tőle valamit (pénz, szerelem, hosszabb élet, jó hangulat, feltámasztás). Ami tényleg újdonság, hogy ezúttal a kék bőrű szerzetet (amennyiben összehaverkodunk vele) kiszabadíthatjuk a lámpából és hasznos családtaggá fogadhatjuk (egy mozdulattal kitakarítja a teljes házat, többszemélyes kaját tálal, eltüntet egy kellemetlenkedő simet, vagy időlegesen „rabszolgánkká" teszi őt), sőt gyermeket is nemzhetünk vele. Jó ez, szép ez, de ugyanazokat a köröket futni újra és újra... az ember ilyenkor érzi, hogy kezd kifulladni a franchise.

DÍVA A POSTAFIÓKBAN

A fentiek fényében az igazi újdonságot a közösségi opciók kiteljesítése jelenti. Már eddig is küldhettünk Facebook-oldalunkra „életjeleket", mostantól kezdve azonban már a játékon belül élhetjük szociális életünket, cseveghetünk, megoszthatunk haverjainkkal bármit – az online játékok legjobb elemit gyúrták tehát egybe a készítők, mindezt pedig még jobban erősíti a SimPort funkció. Ennek segítségével előadóművész simünket elküldhetjük egy barátunk városába turnézni és viszont, azaz mi is fogadhatjuk az ő celebritását. A rendszer hasonlít kissé a klasszikus PBM (play-by-mail) játékmódhoz, hiszen nem szükséges, hogy mindkét fél egyszerre online legyen, az elküldött kérés 24 órán át él, cimborád bármikor „beengedheti" a vendéget, az eredményről értesítést kapsz. A hazatérő sim pedig nem kevés pénzzel gazdagítja a családot, téged pedig pár achievementtel – bizony, ezek is megérkeztek így 2012 elejére a Sims világába, és ezt mindenképp a pozitívumok közé lehet sorolni. A negatívumokat pedig már mindenki ismeri, bár egyre inkább közéjük lehet sorolni azt, hogy a félévente menetrendszerűen érkező pakkok hol több, hol kevesebb tartalmat kínálnak – bár előbbi esetben is inkább a régi, bevált dolgokat kapjuk meg felújítva...

ADATOK

KIADÓ **Electronic Arts**

FEJLESZTŐ **The Sims Studio**

MŰFAJ **Életszimulátor**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB SM2 VGA, 3 GB HDD (+ Sims 3)

ÉRTÉKELÉS

Nehéz értékelni az új kiegészítőt; a pénzünkért kevés nóvumot kapunk, viszont a közösségi opciók mindenképp üdvözlendők. Ki-ki döntse el, megéri-e neki mindez.

GRAFIKA: **80%**

HANG: **80%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

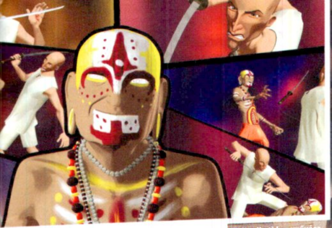
PRO

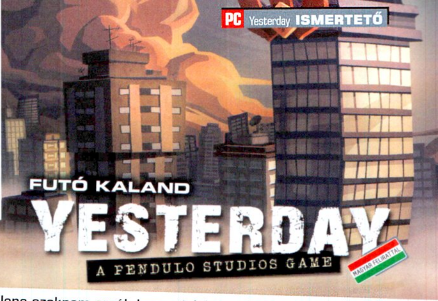
A SimPort jópofa dolog, a közösségi funkciók és az achievementek a régi tartalmakat is feldobják.

KONTRA

A szokásos technikai problémák és kevés újdonság.

70%





Ha tibeti harcművész mesterekkel találkozol, jobb, ha felkészülsz mindenre...

FUTÓ KALAND
YESTERDAY

[ÍRTA KREDENC] **Le kellene szoknom arról, hogy várjak egy játékot, mert a várakozás elvárásokat ébreszt. És minél nagyobb az elvárás, annál nagyobb lehet a csalódás. Persze, a csalódásnak is vannak fokozatai...**

Hogy kibontsam és megmagyarázzam a bevezetőben olvasható gondolataimat: vártam a Pendulo legújabb kalandját – egyrészt mert a spanyol srácok eddigi munkái, főleg a Runaway-széria nagy kedvenceim, másrészt mert tetszett, amit az előzetes verzióban láttam, igaz, annak rövidsége kissé megijesztett. Márpedig ez intő jel volt, amit figyelembe kellett volna vennem... No de haladjunk sorjában.

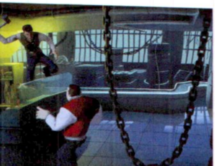
MODERN THRILLER...

Ahogy az említett demóban szerzett benyomásaimról a 2012/04-es számunkban közölt bemutatóban olvashattátok, a Yesterday napjainkban játszódik, első számú hőse Henry White, aki egy elesetteket segítő szervezet önkéntese New Yorkban, nem mellesleg a White iparvállalat fejének fia. A sztori alapja egy gyilkosságsorozat, amelynek során hajléktalanokat égetnek el elevenen, és amely nem sok érdeklődést vált ki a hatóságok és a média részéről, ezért barátunk elindul, hogy figyelmeztesse a szerencsétleneket. Első állomásán rögtön életveszélybe kerül, a bajból csak barátját, az együgyű, de nagy erejű Coopert irányítva menthetjük meg. A következő fejezetben egy évet ugrunk az időben, és megismerkedünk a harmadik általunk irányítható figurával, kinek neve John Yesterday, és aki épp túl van egy öngyilkossági kísérleten, melyet bár túlélt, semmire nem emlékszik múltjából. Feladatunk, hogy fényt derítsünk arra, kicsoda ő valójában – mindez váratlan és meglehetősen érdekes fordulatokat hoz magával, képbe kerül egy francia lány, egy tibeti harcművész mester, egy 15. századi sátánista szekta, plusz a spanyol inkvizíció...

Ismét egy olyan kalandjáték, amiben kalandot ugyan találhatunk bőven, a játékot viszont valahogy kispórolták belőle...

...FÉLÓRÁBAN...

Ennél többet nem mondhatok el, ám azt máris elárulom, miért is emlegettem csalódást a bevezetőben: mert a teljes játékot 3-4 óra alatt végig lehet pörgetni (sőt, a videók és a dumák átlépésével 35 perc [!!!] is elég rá), és úgy szaladnak előtted a képek, mintha mondjuk a Twin Peaksből valaki összevágna egy félórás filmet, benne a fontosabb eseményekkel. Két kulcsmomentum között (amikor te magad akciózhatsz) hosszú átvezető videókból és sok, nagyon sok párbeszéd alapján tudod meg, mi történt eddig, és csak kapkodod a fejed a nevek, történések, adatok és beugró emlékfoszlányok láttán. Amikor pedig végre tied az irányítás, jön némi tradicionális játékmenet, ami sajnos fél fogára sem lesz elég a kalandműfajt kedvelőknek, ráadásul iszonyú következetlenségek és logikátlanságok várnak rád. Néha nem tudod, mi is a teendő és mit miért kellene csinálnod, ám „hála" a kis helyszíneknek és a kevés begyűjthető cuccnak, a próbálkozós-kombinálós metódus hamar eredményre vezet (csak „használj valamit valamin" feladványok vannak). Plusz két mankógomb is igénybe vehető, az egyik több lépcsőben próbál rávezetni arra, mit is kellene csinálni, a másik az interaktív helyeket villantja fel, így azért elég gyorsan le lehet tudni ezeket a „kényszerű közjátékokat".



...SZÉPEN CSOMAGOLVA...

Maga a sztori egyébként fordulatos, kellően misztikus, bár nekem azért beugrottak régi klasszikusok, elsősorban a Broken Sword széria (ősi rejtély, jenki srác és párizsi kedvese, ráadásul az első rész fináléjára ugyanúgy Skóciában kerül sor, mint itt), vagy akár a 2003-as Post Mortem, de ezzel nagy baj nincs (még ha kissé el is rugaszkodik a valóságtól). Sőt, kapunk háromféle befejezést is, attól függően, hogy a három irányítható figura közül kinek a portréjára bökünk – sajnos azonban ez sokat nem változtat a dolgokon (és tök mindegy is, mivel a rövid és rohanós játék során a főhősök nem nőnek úgy a szívünkhöz, mint annak idején Gina és Brian, vagy akár legutóbb Liz és Dan). De mondom, a történet azért rendben van, ahogy a körítés is, bár ezt már megszokhattuk (sőt el is várjuk) a Pendulótól. Gyönyörű a cucc, a képregényes megoldás pedig (a dialógusok, megvizsgált tárgyak mind külön „panelen" jelennek meg, a hozzájuk tartozó feliratok pedig szövegbuborékban) remekül passzol a modern felütéshez. Egyedül a zenei alap nem annyira erős, mint eddig, a hangszínészi munka viszont dicséretes.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Int.

FEJLESZTŐ
Pendulo Studios

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB DX9 VGA, 4,5 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Pendulo ismét előállt egy látványos animációs filmmel, a narratívát helyenként kényszeredett kalandjáték-szekvenciákkal megszakítva...

GRAFIKA	95%
HANG	70%
JÁTÉKÉLMÉNY	60%

PRO

Érdekes, csavaros sztori, pazar grafika és szinkron.

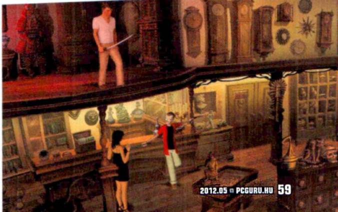
KONTRA

Borzasztóan rövid, összecsapottnak tűnő játék, kidolgozatlan, átgondolatlan kalandelemekkel.

75%

... ISMERETLEN CÉLCSOPORTNAK

Összességében tehát kaptunk egy újabb animációs filmet némi interaktivitással (ezt egyébként az is jelzi, hogy semmiféle menü nincs, a nyitóképernyőn csak profilt lehet beállítani, a mentés automatikus, még a felbontást is egy külön segédprogrammal lehet változtatni) – és lehet, hogy az én elvárásaimmal van baj, lehet, hogy a régi idők kalandcímei kényeztettek el, de egyre jobban vágyom egy olyan játékra, ahol játszani, urambocsá gondolkodni kell, és nem két mozi között hármat kattintani. Tényleg velem van a baj?



Yesterday végigjátszás

[IRTA KREDENC] **Bevezetőként csak pár fogalomtisztázás: a végigjátszásban szereplő „akciózz" azt jelenti, hogy rá kell bökni a tárgyra, majd a kéz, vagy a fogaskerék ikonra. Kombinálni úgy tudsz, hogy a készletben lévő cuccot megfogod, és ráhúzod a másik holmira. Amennyiben nem találsz valamit, használd a bal alsó eszköztár célkereszt gombját. Ha dialógus lehetőség van, a sztori megértése érdekében mindig menj végig minden ponton, amíg az előtte lévő jelölőnégyzetbe pipa nem kerül, és nézz meg minden tárgyat a környezetben, ezekre külön nem térek ki.**

I. FEJEZET: HENRY, AZ ÖNKÉNTES

I/1: CADWAY METRÓÁLLOMÁS, HENRY

A sakkfeladvány elsőre bonyolultnak tűnik, de nyugi, nem kell nagymesternek lenni a megoldásához.

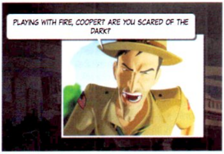
Menj be az üres metrókocsiba, és vedd fel a kábelt, a fémrudat és az üres üdítős dobozt. Séta vissza, balra egy lépcső, a törmeléken aktív pont. A kábellel akciózz ezen, majd a kötél oszlop felőli végén a rúddal, végül a készletbe került bőröndön. Menj át a kocsin a túloldalra, fel a lépcsőn. Vedd elő a „szikét" a készletből, akciózz vele az üdítős dobozon, a lemezdarabbal a lakaton. Mozi, duma (tök mindegy, milyen válaszokat adsz), a végén lesz egy sakkfeladvány, ne ijedj meg, csak a helyes választ kijelölve fogsz továbblépni.

Amint ismét a kocsiban állsz Borisszal, menj ki a csarnokba, és gyűjtögess. Hátul pár játék, innen felszedheted a The Next Big Thing egyik karakterét, a Költőt felhúzhatós figuraként, elöl egy másik doboz, ebből két dolog is kinyerhető, egy játéktelefon és egy szintetizátor. Amire még szükségünk lesz, az italautomatából a beszorult érme, ezt az Y-kivágású „metrózsetonnal" varázsolhatod ki. A játéktelefonról vágd le a „szikével" a kézibeszélőt, ezzel akciózz Borison – megkapod a rendes telefonkagylót, amivel bökj a csarnokbeli készülékre. A Költőből a csavarhúzóval szedd ki az elemeket, tedd be őket a billentyűzetbe, és ezzel szintén akciózz a telefonon.

I/2: CADWAY METRÓÁLLOMÁS, COOPER

Akciózz az autó elején, a kesztyűtartóból tiéd egy kulcs és egy gyufa, előbbivel bökj a jármű végére, majd a nyitott raktérre. Jobbra elöl akció a kukán majd a kerítésen, a kinyert rongy és az ütő kombója egy rögtönzött fáklya, öntsd le benzinnel és gyújtsd meg.

Az állomáson szedd fel a lépcsőnél a kábelt, az oszlopnál a rudat, ezzel támadd meg a kocsi ajtaját. Odabent a próbababára adott kabátból szedd ki a töltényeket, menj ki a csarnokba, a hátsó oszlopról tépd le a fém „karikát", majd ezt kombináld össze a kábellel. Akciózz a jobbra hátul lévő törmelékhalmazon, a szabaddá vált ajtón a rúddal.

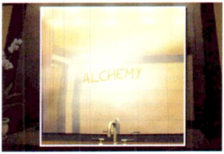


A tűzzel játszani igencsak veszélyes dolog, ugyanakkor alkalmanként még hasznos is lehet.

Odabent a felső csövet kínáld meg az imént elkészített csáklyával, a szekrényből vedd ki a revolvert (tárazd is be), majd a bal oldali falnál lévő szekrényajtót fektesd rá az alsó keresztrúdra, és menj vissza az állomásra. Fel a lépcsőn, a fegyverrel bökj az őrült Choke papára.

II. FEJEZET: JOHNNY, AZ AMNÉZIÁS

II/1: PÁRIZS, HOTELSZOBA



A megoldás sokszor ott van a szemünk előtt, csak rá kell bukkanni. Olykor egy kis pára segítségével...

A szemben lévő, kiugró falrészen lévő képet kinyithatod, mögötte egy széf, ezt meglátva beugrik egy emlék: a recepciós kapott tőled egy borítékot, ezt csak egy jelszópár elhangzásakor adja át. Balra egy asztal, a bal szélén egy levélnyitó kés, vedd fel, menj ki a teraszra, és a balra hátul lévő lófej díszen fend meg. Irány a fürdőszoba, a most előállított „csavarhúzóval" támadd meg a plafonon lévő elszívót, tömd bele a törölközőt (a mosdó mellől veheted fel), majd tedd vissza a fedelet, végül nyisd meg a forró víz csapját. Az első jelszó megvan! A második sem lesz nehéz: a levélnyitóval akciózz a trezort rejtő kép hátoldalán, a kivágott papírlappal pedig a teraszra lépve az Eiffel-toronyon. Nincs más hátra, mint felhívni a recepciót (telefon az ágy melletti éjjeliszekrényen), és bemondani a jelszavakat.

A borítékon akció, benne egy papírlap (nézd meg) és egy úszószemüveg. Hívd fel Henryt, és kérdezz rá az „Evergreen 1853-ra". Irány a terasz, kapcsold be a jakuzzit (kezelőpanel a hátsó falon),

és a vízen akciózz előbb a szemüveggel, majd a levélnyitóval. A megszerzett csomagban lévő kulcs a trezoré, nyisd ki!

II/2: PÁRIZS, PETIT RÉGISÉGBOLT

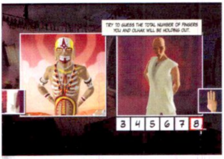
Egy kis odafigyeléssel még az elsőre igen furfangosnak tűnő logikai feladványok is gyorsan megoldhatóak.

Szólítsd meg a lányt, aztán menj végig a párbeszédpontokon, kapsz egy kulcsot. A boltból felszedhetsz egy ollót (középtájon, egy asztalon) és egy lupét (balra, bár nem lényeges). Jobbra fent van egy nagyméretű falikárpit, ezt mindenképp nézd meg, hozzájutsz egy kulcsinformációhoz, egy alkimista recepthez: balra kén, jobbra higany, fent só, lent tűz. Írd fel!

A kulcs a pulttól jobbra lévő ajtót nyitja, odabent a lupéval megvizsgálhatod a Notre Dame modellt (ez csak a sztori megértéséhez kell). Gyűjtögessünk! Balra, az ajtó mellett egy kereszt, balra lent egy asztalon kis fadoboz alkimista jelekkel díszített farudakkal, jobbra az íróasztal fölött egy alkimista jelmagyarázat, illetve a kis lenyitható rekeszben egy UV-lámpa. A fadobozkával támadd meg a szoba közepén álló nagy keresztet. Kapsz egy új ablakot, balra a kereszt, jobbra a fura ábrákkal jelölt elemek. Ha az imént begyűjtött jelmagyarázattal akciózol utóbbiakon, megfelelő feliratokkal látod el őket, így nem lesz nehéz dolgod – emlékezz az imént megtanult receptre! Bökj rá a megfelelő elemre, majd ezzel a kereszt adott oldalsó, alsó vagy felső nyílására. Ha jól csináltad, a kis keresztet beillesztheted a középső tárcsába, és máris tiéd az áhított napló. A mozi után vedd fel a középen lent lévő asztalról a hatszögletű rudat, az ollóval vágd le a naplót átfogó szalagot, tekerd rá a rúdra, és akciózz rajta az UV-lámpával. Újabb mozi...

Amikor ismét tiéd az irányítás, nyisd ki a már ismerős fali rekeszt az íróasztal fölött, most egy kulcscsomót találsz benne. A középen lévő polcról vedd le az olajmécsest, menj fel a galériára, olajozd meg az ajtót, majd kattints rá a kulccsal, és menj ki. Akciózz a bal oldali fülkében lévő szamuráj szobron. Mozi...

II/3: TIBET, ELSŐ FELADAT



Keményeк ezek a tibeti mesterek, de a mi eszünkön biztos, hogy nem járnak túl.

Kérdezz rá a mesternél a katanára: elveheted, de ki nem viheted a szobából. Tégy így (jobbra, a sárkányfejen találod), majd a karddal nyisd ki az ablakot a bal oldali falon, hátul. Javasold Olhaknak, hogy játsszatok. Az nyer, aki megmondja, hány nyitott ujj van a két játékosnál összesen. Mindegy hányas számra böksz Henrynél, hiszen ezután látod majd a mester kezének árnyékát, így nincs más dolgod, mint a saját nyitott ujjaid és az ő „árnyujjai" összegét bejelölnöd. Nyereményként az utolsó opciót válaszd, kapsz egy marék csavart.

Ki a szobából, a borotvával támadd meg az ajtót, pár fémpánt és csavar a jutalmad. Menj ki jobbra, az épület elé. A bejárat mellett egy szán, rajta kötél, vedd el, akárcsak a négy palánkot (balra elöl, a híd előtt). Ezeken akciózz a pántokkal, majd menj vissza, és le jobbra a haranghoz, a nagy farönköt „kínáld meg" az imént összeácsolt pallóval. A fal mellett pár zsák, vegyél el egyet (nem a sarokhoz közeli, nyitott „játszik", hanem a hátsó, sok), és tedd rá a pallóra, végül kösd rá a kötelet a konditórúdra, és akciózz ezen. Mozi!

II/4: NEW YORK, HAPPY DALE ELMEGYÓGYINTÉZET / WHITE INC. ÜZEM

Nem árt egy kis műszaki érzék sem a feladatok teljesítéséhez. Ne feledd, a generátor a kulcsszó!

Duma, mozi, amint tiéd az irányítás, akciózz a szemben lévő épület tetején. Újabb mozi és duma (menj végig minden opción). Ha tiéd a pálya, menj jobbra, a kaput záró bilincset a nálad lévő érmékkel szedd le. Nyisd ki a vagont, jobbra a ládák előtt ragasztószalag, balra a dobozokban egy videokamera, és a sínek mellett, balra egy palánk (ezt nehéz kiszúrni, használd a mankógombot!). Vissza, a csarnok és a kémény között pár abroncs, tedd el őket. Irány a kémény, jobbra a szemétben egy fűrészlap, illeszd bele a deszkába, rögzítsd a bilinccsel, és e rögtönzött fejszével támadd meg a kémény aktív pontját. Balra kupac, szedd le a takarót, az állványról a szerkezetet, tedd a helyére a kamerát, majd akciózz rajta. Mássz fel a kéményre (akciózz a létrán), odafönt vedd fel a festéket (balra), a filmfelvevőt tedd a gumikba, bugyoláld be a kék lepellel, tekerd körül a szalaggal, és jelöld meg a festékkel, végül dobd át a pakkot az üzem tetejére, és menj utána...

Odabent a hozzád közelebbi kukából vedd ki az RCA kábelt, elöl, jobbra a kék takaróval akciózz a tűzoltófejsze tárolóján, vedd ki a szerszámot, menj át középen, és támadd meg a bal oldali pult mögötti szekrényt. Hozzájutsz egy kapcsolási rajzhoz. A pulton „beljebb tudsz lépni" (a hozzád közelebbi oldalán megjelenik a piros nyíl). A kapcsolótábla jobb oldalán a „video out" kimenetre dugd rá a kábelt, erre a kamerát, majd a nagy piros gombot addig nyomkodd, míg meglátod Borist. Kattints a „monitorra, és vizsgáld meg a képet (nagyító ikon). A generátor a kulcsszó... Középen egy kapcsolósor, az alsó részén három zöld gomb, a jobb szélsőt megnyomva kinyithatod a kemence ajtaját, majd az imént felvett ábrát „tedd rá" erre a részre – láthatod, hogy az „F" gomb a generátor kapcsolója. Akciózz rajta, a közjáték után menj a kemencéhez, és használd rajta a kék takarót.

II/5: SKÓCIA

A játék során egészen kellemes helyekre is ellátogathatunk. De vajon kit akarnak itt feláldozni?

Menj át a jobb szélen lévő romokhoz, itt a tábor. Vedd fel az ásót, a lábost, az üvegek közül pedig a higanyt, a sót, a ként, az alkoholt és az ecetet. A terület bal oldalán találsz egy partvisfejet, tedd el, a tengerben töltsd meg a lábost vízzel, önts bele ecetet, és menj vissza a táborba. Tedd a gázégőre az ecetes vízzel teli ibriket, gyújtsd meg az égőfejet, végül vedd le a lábost. Irány a középen lévő, elsüllyedt, benőtt kereszt. Előtte van egy aktív pont, ezt támadd meg az ásóval, majd mártsd bele a forró ecetes vízbe a partvisfejet, és mosd le vele a keresztet. A meló ismerős lesz: a felső lyukba tedd be a sót, a bal oldaliba a ként, a jobb oldaliba a higanyt (a fedőt meg kell lazítanod a bicskáddal), alulra pedig önts alkoholt, és gyújtsd meg az öngyújtóval. Menj le mozizni.

II/6: TIBET, MÁSODIK FELADAT

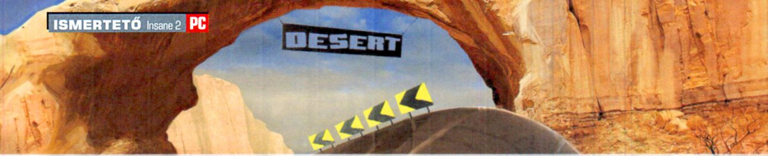
Tibeti kung-fu, vagy valami hasonló. Megint ez a furán festett mester szórakozik velünk...

Jobbra egy korsó, akciózz rajta, tiéd egy pohár, ezt mártsd bele a mester előtti tálak közül a bal szélsőbe (méz), a középen lévőből pedig végy el egy darab vajat. Menj ki, előre, a saroknál álló zsákból vegyél ki pár szem kukoricát. Vissza az előtérbe, a korláton egy aktív pont, használd rajta előbb a mézet, majd a magvakat. A kis közjáték után hozz még kukoricát, és szórd be ismét a lyukakba őket. Pár mag a jutalmad.

Menj ki jobbra az épület elé, a jobb oldali ágas tekerőkarján használd a vajat, majd akciózz a szerkezeten, végül a karddal szerezd meg a vödröt. Ezt használd a híd elején, a baloldalon lévő sárkányfejen. Menj vissza, és a jégcsappal teli csebret rakd a „kályha" tetejére. Vissza az épület elé, a karddal termeld ki az elszáradt növényt, tedd a helyére a magvakat, és locsold meg a vízzel. Mozi!

II/7: SKÓCIA, FINÁLÉ

Sok duma jön. „Anyáddal" és Cooperrel addig kell csevegni, míg megjelenik legalul egy új párbeszédopció, ezekre rábökve Henrynél is felbukkan egy új ág, ami továbbviszi a sztorit. A végén választanod kell, ki élje túl a kalandot. Cooper és Henry esetében csak mozizol, Johnra bökve viszont van egy plusz feladat, fel kell venned a bal kezénél lévő kést. Ha meg akarod nézni mindhárom lezárást, a főmenüből válaszd ki, és indítsd el ismét a végigjátszott profilodat, és amint tiéd az irányítás, a csillaggal jelölt gombra bökve válaszd ki a legutolsó fejezetet.



ŐRÜLET NÉGY KERÉKEN

INSANE 2

[ÍRTA MD] **A PC-s off road zúzdára bizonyára még sokan emlékeznek, és nem csupán magyar vonatkozása miatt, hanem mert tényleg remek kis játék volt. Nézzük, hogy mire jutott a folytatás a debreceni szakértelem nélkül.**

Szeretettel Oroszországból – ahogyan a klasszikus James Bond sztori címe is mondja, kár, hogy a nagy sikerű Insane folytatásának elkészítésénél a hozzáértés sokkal fontosabb ismérv lett volna. Azt már valószínűleg a franchise jogait birtokló Codemasters kiadó is alaposan megbánta, hogy az Insane 2 gondozását a moszkvai illetőségű GFI/Targem Games duóra bízta, hát még a játékosok hogy fogják, akiknek elméjében még élénken élnek az első epizód, netán a Terep 2 (bővebben dobozos írásunkban) legjobb pillanatai. Például, amikor izgalmas LAN partikon görnyedtek a monitorok felett, hogy a teljesen leamortizálható mini dzsipekkel hatalmas ugratások közepette vívjanak off road versenyeket egymással. Hajaj! Régen minden jobb volt… De legalábbis az 1nsane egészen biztosan, lévén a folytatás meglepően harmatos lett.

Első pillantásra pedig úgy tűnhet, hogy az oroszok rendesen odatették magukat, és egy hihetetlenül tartalmas és szórakoztató játékot tettek le az asztalra. Tíz különböző versenytípus, hatalmas bejárható pályák, több kategóriába sorolt, korrekt mennyiségű tuningolható járgány, törésmodell, változó időjárási körülmények, giga hosszúságú karriermód, megszerezhető achivementek, osztott képernyős móka… És akkor most jön az a bizonyos de! Merthogy mindezeket sikerült valami olyan unalmas és bosszantó hibákkal teli formába önteni, hogy nem csak a sorozat rajongói, hanem akik életükben nem játszottak hasonló játékkal, azok is vállvonogatva állnak majd fel mellőle rövid időn belül. De vegyük szépen sorba a dolgokat.

NEM OFF ROADOSNAK VALÓ VIDÉK

A játékmódok tényleg változatosak, ezt jóváírhatjuk a fejlesztőknek, hiszen a szimpla körverseny mellett kieséses futamokkal, zászlószerző akciókkal, checkpoint gyűjtő menetekkel, sőt, még helikopterüldözéssel is találkozhatunk. Ezek közül azonban több is rettentő frusztráló, főként azok, melyek a mesterséges intelligencia képességeire hagyatkoznak. Ott van például a capture the flag azon változata, melyben a pálya random pontjain feltűnő zászlót a megadott zónán belülre kell furikáznunk, amit a többiek természetesen próbálnak megakadályozni. Nos, itt nincs más dolgunk, mint a zóna határán lecövekelni, megvárni, míg a zászlót bitorló lelkes ellenfél megérkezik, nekirongyolni, elvenni a trófeát, majd elegánsan begurulni a célterületre. A helikopteres fogócska (adott ideig a légi jármű reflektor csóvájában kell maradni) másként bosszantó, a nehezebb pályákon nagyon gyorsan fordul, mi pedig nem tudjuk követni a cikázását, mert végsebességgel kell száguldanunk, így egyáltalán beérjük. A futam pedig addig tart, amíg a versenyzők közül valaki nem teljesíti az előírt időlimitet, és mivel gépi sorstársaink sokszor bénáznak, így a negyedórás körözés sem ritka. Persze ez még csak pár példa, sajnos a játékmódok teli vannak további apró, de az élvezeti faktor szempontjából mégis döntő fontosságú problémával.

Habár a felépítés és a körítés hű az 1nsane-hez, a folytatás már koránt sem olyan szórakoztató, mint az eredeti tizenegy éve

Amin bizony az egysíkú pályaszerkesztés sem segít. Igaz, mind a húsz helyszínen hatalmas a látótávolság (viszonylag jól is néz ki a játék, főként a fény-árnyékhatások, ám szegény orosz fejlesztők nem sok homokos tengerpartot láttak életükben az fix) és irdatlan méretű a bejárható terep, de a checkpointok által határolt pályák szélesek, szűk átjárók, kanyargós szakaszok ritkán akadnak, így nem szükségeltetik hozzá különösebb vezetői tudomány,

ADATOK

KIADÓ
Game Factory Interactive

FEJLESZTŐ
Targem Games

MŰFAJ
Autóverseny

MULTI
van

INFO

A játék a Steam rendszerében 28 euróért (~ 8000-8500 Ft) szerezhető be, azonban érdemesebb megvárni az áprilisban érkező dobozos kiadást, ami 3990 forintért lesz beszákolható.

A játékban egészen durva gépszörnyek várják a legelszántabb játékosokat

„Véletlen koccanásokban" és „kisebb balesetekben" nem lesz hiány itt sem.

hogy teljesítsük a futamokat. Persze ez egy off road játék, így elvileg nem is szükséges ragaszkodnunk az ideális pályaívekhez, mivel nincsen pálya, de azért néhány technikásabb szakasz elfért volna a versenyek között.

Ami a vezetési élményt illeti, itt sem kecsegtethetek semmi jóval, a féket nem igazán kell használnunk, elegendő a gáz és a nitro gombok megjegyzése a győzelemhez. Utóbbi ráadásul folyamatosan újratöltődik, így még csak takarékoskodnunk sem kell vele, nyomhatjuk, amikor a lángcsík megfelelő méretűre duzzad a bal alsó sarokban (ami amúgy gyanúsan emlékeztet a Burnout dizájnra). Nyilván arcade stílusú játékról beszélünk, de azért ez így 2012-ben már kissé kevésnek tűnik.

ÁRKON-BOKRON EGYFORMÁN

A dolgunkat egyébként az időjárási viszonyok sem nehezítik, mert nem túlzás, a jégfoltokkal tarkított pálya vezetési szempontból szinte semmiben sem különbözik a tengerparti homoktól, és az eső is csak vizuális elem, nem csúszik tőle jobban az autónk. A sár és vízfoltokat azért nem árt elkerülni, mert azok jelentősen lassítják a verdát, ezen kívül már csak a sziklatömbökre, a kósza villámcsapásokra, a sétálgató orrszarvúkra, a menetrendszerű vonatjáratokra és a termetesebb fákra kell ügyelnünk. Ez amúgy nem lesz különösebben megerőltető, hiszen az egyes autók vezetési technikáját gyorsan elsajátíthatjuk, lévén nagyjából a könnyű és gyors, illetőleg a masszív, de jól kormányozható kategóriákba lehet sorolni mind a tizennyolcat. Előbbibe a buggyk és a kisebb dzsipek, utóbbiba a már-már kamionszerű szörnyetegek és az SUV-k tartoznak. A tuningolás opció is inkább amolyan jópofaság, ahogyan azt a bonyolultsági, vagyis inkább egyszerűségi fokozata is jelzi. A versenyeken megszerzett helyezésünktől függő pénzdíjakból fejleszthetjük a kasztnit, a motort és a gumikat, amiktől elvileg a verdánk értékei javulnak, de ebből a gyakorlatban már nem sok érződik, maximum egy kicsit jobban repeszt a gép az egyenesekben. Ja, és háromféle festésminta áll azok rendelkezésére, akik az autójuk vizuális megjelenésére is adni szeretnének. Ezzel le is tudtuk a tuning opciót.

A gépek fizikai modellje egyébként tetszetős, de még az első résztől is elrugaszkodottabb: hatalmasakat lehet ugratni, akár a meredek falakra is felhajthatunk, és persze az óriási ütközések, bukások is benne vannak a pakliban. Törésmodell ennek megfelelően van, de ettől se várjunk sokat. Közepes ütközést az autó teljesítménye nem, csak a kasztni egy darabja bánja (jellemzően ajtó vagy motorháztető), nagyobb koccnál pedig kitörik az összes kerék, és meg is van a totálkár. Mindez azonban nem következetes módon lett felépítve, hiszen néha egy jó 150 méteres repülést követően simán landolunk, máskor meg minimális sebességgel egy oszlopnak hajtva gallyra megy a gép alattunk. Persze gond ekkor sincs, hiszen a pályákon korlátlan mennyiségben zúzhatjuk az autót, pár másodpercet követően (vagy gombnyomásra) „újraéleszt" minket a gép.

TARTALOM IZGALOM NÉLKÜL

A 170 (!!!) versenyen keresztül zajló karriermódban kezdésnek 3 csapat közül választhatunk, más-más autóosztályokkal, így ennek megfelelően csapatonként változik a futamok elosztása is. Az első megmérettetések egyébként könnyen nyerhetők, utána pedig elég rendesen bedurvul a játék, az ellenfelek egész egyszerűen annyira felgyorsulnak, hogy nehéz tartani velük a lépést, ráadásul némelyikük egy idő után kifejezetten csak arra fókuszál, hogy valahogy keresztbe tegyen nekünk. Szerencsére ezt kompenzálandó nem kell feltétlenül megnyernünk a futamokat, elég benne lenni a legjobb háromban, igaz az ezüst és a bronz medál kevésbé jövedelmező a pénz, az achievementek és a kinyitható járművek tekintetében. No, nem mintha pár óra versenyzést követően sok kedvünk lenne még ilyenekkel foglalkozni. Szívesen írnánk, hogy a multi része legalább hozzátesz a játékhoz, de… Az offline osztott képernyős megoldás még szórakoztató is a maga módján, viszont ami az online részleget illeti: többszöri próbálkozás után sem sikerült egyetlen működő szervert sem találni, amihez csatlakozhattunk volna. No comment.

Sajnos az Insane 2 érdektelen folytatás lett, melyből iszonyatosan hiányzik az Invictus által összerakott fizikai modellező és MI rendszer, amik oly szerethető szórakozássá varázsolták a játékot. A nosztalgiaérzés talán az Insane 2 mellett szólhatna, azonban a Steamen érte kért 28 eurós vételárat egészen biztosan nem éri meg.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo vagy AMD Athlon 64 X2 CPU, 1 GB RAM, 1.2 GB HDD, GeForce 7900GTX vagy ATI RADEON X1900 XT VGA

Csalódást keltő folytatása a magyar fejlesztésű off road autóversenynek, mely még a nosztalgiázás okán sem ajánlható jó érzéssel.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **45%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Sokféle játékmód, hatalmas pályák, maratoni hosszúságú karriermód és osztott képernyős versengés.

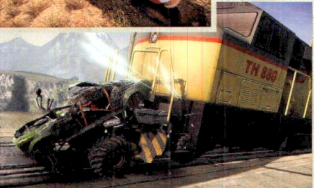
KONTRA

Rengeteg hibája miatt gyorsan unalmassá válik és pont az a szórakozási faktor hiányzik belőle leginkább, ami az első rész legfőbb erőssége volt.

60%

1NSANE: AZ ELŐD MAGYAR FEJLESZTŐKTŐL

Az 1nsane első verziója Nagymáthé Dénes fejlesztésében még DOS-os környezetben készült, de a végleges változat a hihetetlenül szórakoztató, elképesztően jó fizikával és szintén kiváló törési modellekkel felvértezett dzsipes őrület, a Terep sorozat továbbfejlesztéséből született meg 2001-ben, mikor az ötletgazda csatlakozott a debreceni székhelyű Invictus Games fejlesztői csapatához. A Codemasters kiadásában megjelent off road zúzás hatalmas népszerűségre tett szert, köszönhetően óriási, szabadon bejárható pályáinak, élvezetes játékmódjainak és a rengeteg speciális fizikájú járműnek. Ezekkel az elemekkel az 1nsane akkoriban tényleg újszerű terepversenyzős élményt nyújtott az addig jobbára kötött pályákhoz szokott játékosközönségnek. A kifejezetten internetes és LAN-os versenyzésre kihegyezett 4x4 móka a mai napig az egyik legkedveltebb darabnak számít a maga műfajában. Büszkék lehetünk a srácokra, pláne a nélkülük készült folytatás minőségének fényében.



Lehet a játékban arcoskodni, de higgyétek el nekünk, hogy mindig a vonat lesz az erősebb

CSAPJUNK A TORNYOK KÖZÉ!

Defenders of Ardania

[ÍRTA MIGUEL] **STÍLUSOKKAL KEVERNI, FELBOLYGATNI A MEGSZOKOTT ALAPOKAT VESZÉLYES DOLOG, DE SOKSZOR KIFIZETŐDŐ. A MAGYAR MOST WANTED RÁADÁSUL NEM ÉRTE BE ENNYIVEL, ÉS EZEN ALAPOK ALAPJAIT IS PISZKÁLTÁK KICSIT. BÁTORSÁG NÉLKÜL NINCS GYŐZELEM, TARTJA A MONDÁS.**

Vannak a játékiparban nagy meglepetések, azonban a Defenders of Ardania nem tartozik közéjük. Persze most nem azt mondom, hogy négy éve minden reggel azzal kelek, hogy na, ma tuti kiad valaki egy valós idejű stratégiába oltott lövegtornyos játékot, csak annyit állítok, hogy aki a netes-flashes világban már minden lehetséges sikert learatott tower defense-re épít, az nem a mocsarat választja vára helyszínéül (magyarán nem meglepő, ha valaki pont a lövegtornyok sikerét akarja meglovagolni). A Defenders of Ardania ugyanis nem más, mint a jól ismert stílus közepesen melós újragondolása: van egy pálya, azon megszabott útvonalakon támadó, vagy inkább közlekedő egységek, és a mi feladatunk az, hogy a stratégiai pontokon elhelyezett, folyamatosan fejlesztett lövegtornyok segítségével megvédjük a bázisunkat a támadó hordák hullámaitól. Ellenfélből többféle akad, van gyors, de gyenge, akad lassú, de erős, jönnek majd gyalog és szárnyak segítségével, satöbbi, tényleg, aki összefutott már legalább egy, kongregate.com-hoz hasonló oldallal, annak semmi újat nem mondok.

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Most Wanted Entertainment

MŰFAJ
tower defense/stratégia

MULTI
2-4 fő

INFO

Érdekes hibriddel tér vissza a PC-hez a mostanában inkább kézi konzolokon és mobilplatformokon dolgozó magyar csapat, a Most Wanted. A flashjáték-kultúra királyát, a lövegtornyos játékot ötvözik RTS elemekkel, és ez csak elsőre tűnik furcsának.

A Defenders of Ardania azért csavar egyet az alaphelyzeten: a toronyépítés megmarad, ám az ellenfélnek is van bázisa, és nekünk is vannak egységeink, így a végső cél (majdnem) mindig az lesz, hogy a védekezés, mint fő tevékenység mellett borítsuk halomba a túloldalon felépített várat is. Ha ez nem lenne elég érv a vásárlás mellett, akkor itt van még néhány. Tudunk varázsolni, fejleszthetjük a gazdaságunkat, sőt ha megfelelő mennyiségben gyártjuk le az alapegységeket, egy idő után nagyhatalmú bajnokokat is útjukra ereszthetünk. Ennyi, dióhéjban.

OLCSÓ KÓDNAK

A körítés tulajdonképpen elfogadható, főleg ha a játék árát nézem. 15 eurójával a DoA a budget, vagyis az alacsony költségvetésű programok sorát gazdagítja, nem túl meglepő módon a Paradox égisze alatt (ha hinnék az összeesküvés-elméletekben, azt mondanám, hogy az észak-európai kiadó valami csúnya üggyel tartja sakkban a magyar fejlesztőcsapatokat, de valójában csak annyi van, hogy stabil hátteret biztosítanak a srácoknak, és ez olyan dolog, ami mostanában sem a Most Wantednek, sem a Neocore-nak nem volt alapállapot). Szóval a grafikai elemek terén csodát nem kell várnunk, de azért a szemünket sem fogjuk kiskanállal kivájni, bár főleg a kétdimenziós elemek sikerültek jól, az egységek festményszerű portréinak finom részleteit már nem sikerült a 3D-s modellekbe is átmenteni. A helyszínek leginkább a „célnak megfelel" jellemzést érdemlik, a DoA esetében nem is az a lényeg, hogy hány háromszög adja ki a kincses ládikókat meg a faleveleket – a fontosabb területen, a pályatervezésnél látszik, hogy inkább ott ment el az energia, ami nem is baj, főleg, hogy a kampányban látott térképeket kapjuk vissza a multis csatákban is. A zenéről is írnék ilyen jókat, de sajnos hamarabb meguntam, és kikapcsoltam, mintsem beleszerettem volna a szabvány hangszerelésű, átlag fantasy-melódiákba.

Ami ennél sokkal nagyobb baj, hogy időnként a játékmechanika egyes elemeivel ugyanezt tettem volna – ha tudom, kikapcsolom őket. A Most Wanted tulajdonképpen nem indult el rossz irányba akkor, amikor az alapvetően védekezésből álló tower defense stílusát a folyamatos támadásokat erőltető RTS-sel vegyítette, azonban az, ami a tervezőasztalon jól fest, a valóságban már nem mindig teljesít tökéletesen. A fő problémát az okozza, hogy a két eltérő részhalmaz tulajdonképp kiegyenlíti, vagy inkább kioltja egymást: az ellenfél és mi is arra törekszünk, hogy felépítsük a tökéletes védekezőrendszert, és elsősorban azt figyeljük, mikor kell ellőni a várjavító varázsigét az esetlegesen átcsusszanó ellenfelek okozta rombolás kikalapálására. Ha ez

A játék előrehaladtával a játéktér egyre nagyobb káosz, de a zseni természetesen ezen is átlát

Ha valami ennyire világít az csakis jót jelenthet... Vagy nem.

MAGYAR KÖRÖZÖTTEK

A Most Wanted az egyik legkalandosabb életű magyar csapat, ami a hazai fejlesztők viszontagságait figyelembe véve nem kis dolog. A mára legendássá vált Mithis kettéválásakor a Joint Task Force-on tovább dolgozó srácok neve lett Most Wanted, és bár akkor ezt senki nem gondolta volna, az idő őket igazolta. A Most Wanted volt az a fejlesztőcég, ahol felismerték, hogy a túléléshez nem feltétlenül egy nagy projekten keresztül vezet az út. A 2006-ban megjelent Joint Task Force óta kizárólag handheld-platformokra készült MW-logós játék, és bár külső szemlélőnek meglehetősen lélekölőnek tűnhet, ha egy többre hivatott banda mások ötleteit kalapálja készre, ez kellett ahhoz, hogy az időközben is rengeteget változó, nagy neveket elvesztő és leigazoló Most Wanted eljusson a jelenig. A Majesty világában játszódó Defenders of Ardania a nagy, multiplatformos visszatérés, ráadásul annak a Paradoxnak a támogatásával, ami nemcsak elkötelezett PC-s kiadó, de sok kis európai csapat segítője is egyben.

A játékban az ellenfél lövegtornyait mindenféle egységekkel támadhatjuk be, és a játék elején vicces látni, ahogy a saját figuráink lélekszakadva masíroznak el az elpusztításunkra igyekvő ellenfelek mellett

megvan, akkor elkezdjük (anyagi lehetőségeinktől függően) ontani a támadóegységeket, akik aztán vagy átjutnak, vagy nem – ezt a monoton folyamatot kell megtörni valahogy, és ez sajnos nem mindig sikerül.

Egyrészt trükközhetünk azzal, hogy nagyobb sebzéstűrésű, de lassú egységeket küldünk előre, és amikor ők elvonják a tornyok figyelmét, utánuk eresztjük a gyenge, de sebtiben közlekedő támadókat, akik szépen átslisszolnak a tohonya tornyok között. A másik lehetőség, ha varázslókat küldünk, akik szétrobbantják az ellenfél építményeit – itt jön a csavar, ugyanis ha maradt még a toronykvótából (a DoA-ban ugyanis nemcsak az egyszerre pályára küldhető egységek száma, de a tornyok maximuma is kötött), akkor a felszabaduló helyre építhetünk egyet (feltéve hogy van egy másik tornyunk négy lépés távolságban). Ha nincs szabad hely, de muszáj haladni, egy hátrébb lévő, korábban felállított állást kell lebontani, ilyenkor persze borul a rendszer hatékonysága, szóval érdemes alaposan átgondolni, mi mi után következik.

A magyar fejlesztésű Defenders of Ardania koncepciója egészen érdekes, csupán a megvalósítással akadt néhány probléma.

TORNYOSULÓ BAJOK

Talán nem is teljesen tiszta mindenkinek, miért fanyalgok áradozás helyett: elsősorban azért, mert a túlszabályozott építkezési és egységgyártási lehetőségek pont azt veszik el, ami a két alapzsánerben a legjobb. Tower defense-ben tornyot szeretek építeni, RTS-ben meg egységet, ha ezt valami korlátozni akarja, akkor legyen rá jó oka – sajnos a DoA-nak nincs. Mármint persze van indok, méghozzá az, hogy a lebontott, és máshol felépített tornyokkal lóugrás-szerűen haladjunk előre, de ez nem elég erős játékelem, nem nyújt szórakoztató kihívást, szimplán csak bonyolítja azt, ami nagyon is jól működne amúgy is. Az egységek változatosságával éppen nem lenne baj, a korábban említett (gyors/erős/repülő/sok sebzést bíró) típusok a műfaj alapkövei, azonban az még hosszú órák után is furcsa, hogy a saját bázisról indított katonák közül csak néhány kezd kézitusába a vele szemben érkező ellenséges erőkkel.

A kampánymódon túl is van mit csinálni a DoA-ban. Van például skirmish-mód, ahol bármelyik térképet újrajátszhatjuk az alapbeállításokkal, túlélőmódban (a cél az, hogy minél tovább kitartsunk a szakadatlanul érkező ellenséges hullámok ellen), vagy fix erőforrásokkal (a kezdeti nyersanyaggal kell lenyomni a pályát, visszatermelődő pénz nélkül). Simán újrajátszani igazából nincs sok értelme, a gép nem feltétlenül jó játszótárs. Túlélőmódban visszajön a hülye toronyépítési limit, ezt benne hagyni komoly hiba volt a készítők részéről. Fix pénzből játszani kicsit mazochista élmény, hiszen itt tulajdonképpen már minden irányból megkötésekkel nehezítjük a saját sorsunkat, mégis ebben láttam még a legtöbb fantáziát, mert ha már szívatnak, ne álljanak meg félúton. A multiplayer tartogathat még meglepetéseket, azonban tapasztalataim alapján, ha azonos képességű játékosok kerülnek össze a 2-4 fős csatákban, egy-egy kör akár órákig is elhúzódhat.

TALÁN A FOLYTATÁSBAN?

A lövegtornyokat keverni az RTS-ekkel alapvetően nem rossz ötlet, és árkategóriáján belül a középmezőny elején fut a DoA, azonban van néhány, alapjaiban elbaltázott részlet a játékban, ami a minden programban előkerülő monotonitást nemhogy oldani nem tudja, de még rá is erősít. A legnagyobb baj talán az, hogy nem sikerült egy olyan, könnyen áramló rendszert kitalálni, ami magával ragadja a játékost – a rövid pályák, a fájóan klisés, ráadásul jópofizó keretsztori, és a limitált lehetőségek nem vonzók még akkor sem, ha a körítés és az alapötlet kiemeli a Most Wanted programját az átlagos olcsójátékok közül.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

P4 3.2 GHz, 1 GB RAM, ATI HD3870/ NVIDIA 8800GT 512 MB VRAM, SM 4.0, 1 GB HDD

Egyezzünk meg abban, hogy a csapat erejét elvitte az, hogy összecsiszolja a két játékstílust, a DoA 2-ben pedig már a finomhangolásra is jut majd energia.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Az alapötlet érdekes, a torony- és egységtípusok változatossága egy darabig viszi is a hátán a koncepciót.

KONTRA

A torony- és egységlimit nagy hiba, és a sztorit felvezető megoldásnál az is jobb lenne, ha nem lenne sztori.

70%

ZŰR VAN, BABÁM!

Stacking

[ÍRTA MIDNITE] **Művészek által készített, egymásba pakolható alakokkal és jellegzetes stílussal operáló, kedves játék. Mi az? Nem, nem matrjoska baba, hanem a PC-re érkezett Stacking!**

Mikor először olvastam a fejlesztőcsapat vízióját a Stacking játékmenetéről, három szó jutott eszembe: „jesszus, ez hülyeség"! Szétszedhető matrjoska babáktól hemzsegő puzzle világ, ami egy 1930-as években rajzolt mesekönyv hangulatát vegyíti steampunk elemekkel, illetve a térkép, inventory vagy eszközhasználat teljes hiányával? Fura. Viszont a játék Xbox verziójának tulajdonosai áradoztak róla, így izgalommal vártam az install végét. Hogy passzol a némafilmben elregélt Twist Olivér mese a tradicionális orosz babák esztétikájával? Mint kiderült, csodálatosan!

DURVA DRÁMA DIORÁMA

Sztorink burleszk stílusú, zenés némafilmeken tárul fel. A Blackmore család különböző méretű, egymásba illeszthető matrjoska babákból álló seregét, apjuk eltűnése után, adósságaik fejében elhurcolják. Egy gonosz iparmágnás, Báró áll a háttérben, aki gyerekmunkára kényszeríti őket – kivéve a megmenekült Charlie-t, hisz ő a legkisebb, ám legeszesebb baba is a családban. Így a pöttöm Charlie bátran elindul, hogy fizikai erő híján ügyességét és logikáját használva szabadítsa ki szeretteit.

Már a központi hubként szolgáló vonatállomáson nyilvánvaló, hogy elbűvölően szürreális, saját szabályai szerint működő világba kell beleszoknunk. Charlie sildes sapkát viselő alakocskája egyedül szaladni képes, így a feladatok megoldásához kénytelen mások bőrébe bújni. Szó szerint: ahogy az a matrjoska babák funkciója a valóságban is, az eltérő méretű, középen szétnyíló karakterek egymásba illenek. 5-6 rétegben tudjuk egymásba pakolni őket – ehhez csak egy magunknál épp eggyel nagyobb figurát kell kinézni, és mikor hátat fordít, bele tudunk ugrani. Ekkor vele a következő, még nagyobb matrjoskába bújhatunk, és így tovább... Babaépítményekben töltött perceink semmihez sem fogható játékélményt nyújtanak.

MATRJOSKA, AZ OROSZ LEGO

Minden matrjoska más-más egyedi képességgel bír, legtöbbjüknél csak úgy derül fény ennek mivoltára, ha beleugrunk és kipróbáljuk. Mondjuk a pályaudvaron kacsázó újságos fiú napilapokat dobál, egy gyomorbajos alak bűzös felhőket pukkant a mögötte állókra, a szőke csinibaba elcsalja az ajtónállókat, de létezik a babaparkban ezer egyéb variáció is.

A Báró utáni hajsza megköveteli a matrjoskák teljes tárházának használatát, s a játék ezen vetülete olyan sokrétegű, akár egy orosz baba: ugyanis minden feladat 3-5 eltérő módon teljesíthető. Mondjuk egy gőzhajó éttermében a kaviár felszolgálást megállíthatod úgy, ha a kondért szimplán a vízbe dobod egy erőművésszel, vagy belebújhatsz a szakács formájába elrontani a receptet, esetleg zenészformát öltve furulyával patkánysereget csalhatsz a konyha kristálytiszta edényei közé. A legdicsőbb persze az, ha minden lehetséges módszert végigcsinálsz (tetszőleges sorrendben teheted, a pályákon található feladatok sosem záródnak le).

Abszolút nem is ajánlatos az első helyes megoldás után ugrani a következő rejtvényre, ugyanis Charlie kalandja borzalmasan rövid lesz, ha a felfedezés öröme helyett csak a sztorit akarod gyorsan kibontani!

Amúgy meg semmi okod sietni. Eme vizuális kavalkádot, a gyufásdobozból és gombból barkácsolt bútorok, izgő-mozgó babuskák és bábszínházi díszletek kidolgozott részleteit órákon át nézegetheted. Ráadásul a játék direkt buzdít a mániákus gyűjtögetésre: díjat ér a pályánkénti összes megoldási mód kipróbálása, minden speciális matrjoska fellelése, vagy komplett családok egymásba pakolása is. Aztán ott van a sokszor véletlen teljesített Hi-Jinksek, a vicces csínytevések listája, mely a kötelező történetelemeknél is nagyobb kihívást kínál.

Itt szinte mindent szabad, de semmi nem kötelező! Azért az achievementektől eltekintve is akad motiváció mindenkibe belebújni és notóriusan felfedezni. Barátod, a hobo Levi a vonatállomás sarkában kézzel festett falrajzokkal és saját faragású szobrokkal emlékezik meg kalandjaidról. Ezt a bővülő, szépséges diorámát aztán büszkén mutogathatod az arra érdemeseknek.

CSÖPPNYI CHARLIE ELCSÁBÍT

Szürreálisan szép, szerethető és addiktív játék a Stacking. A Dickens-behatású látvány változatosságára nem lehet panasz, a zenei háttér rendben van, viszont a sztorit bontogató filmek nem bilincseltek le igazán, félúton vontatottá vált a néma koncepció. A pályák kicsik, de végtelenül részletgazdagok, a fejtörők (sajnos vagy szerencsére?) nem izzasztják le agysejtjeinket, türelemmel mindig rábukkanunk a megoldásokra. Elismerést érdemel a kissé sötét, de fontos témákat (gyermekmunka, társadalmi különbségek) matrjoskás köntösben feldolgozó sztori, ami mélyebb értelmet ad az egész élménynek.

Megéri beruházni a játékra, főleg mivel a Steam verzióhoz még egy DLC is jár, sok óra plusz játékidővel és egy falunyi hobo-babával kecsegtetve csöppnyi Charlie rajongóit.

ADATOK

KIADÓ
Double Fine

FEJLESZTŐ
THQ

MŰFAJ
kaland/logikai

GÉPIGÉNY

P4 1,8 GHz, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Sosem volt még példa az orosz népművészet, a steampunk és a diorámák keresztezésére. Vizuálisan és játékmenet terén is olyan új műfajt teremt, amit lehetetlen nem megszeretni.

GRAFIKA	94%
HANG	65%
JÁTÉKÉLMÉNY	80%

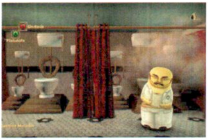
PRO

Stílusos játék, a legpirinyóbb babarészletig művészien kidolgozva, egy elképesztő alapötletre épülő, lebilincselő világban.

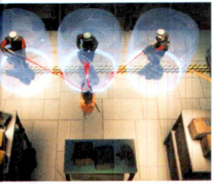
KONTRA

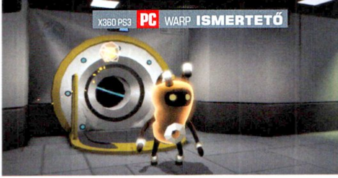
A sztori nagyon rövid, a fejtörők elbírtak volna még egy nehézségi szintet, az átvezető videók pedig egy idő után vontatottak.

84%



A matrjoska babák még sosem voltak annyira szerethetőek, mint a Stackingben





„E.T. MENNI HAZA!"

WARP

[ÍRTA **CHOCHO**] **A Warp készítői minden bizonnyal rajongói voltak a Portal és a 'Splosion Man sorozatoknak, hisz a két széria legjobb elemeit igyekeztek belegyúrni egyetlen játékba. Kár, hogy az eredmény nem makulátlan, pedig tényleg közel jártak a céljuk eléréséhez...**

Az összeesküvés-elméletek kedvelői minden bizonnyal hallották már, hogy az USA földalatti kutatólaboratóriumai tele vannak földönkívüliek tetemeivel, akik így vagy úgy, de karamboloztak a bolygónkon. A tudósok és a hadsereg igyekszik a legtöbbet kihozni a hozzájuk került technológiából, hogy egy világméretű konfliktus esetén behozhatatlan előnyre tegyenek szert. Igen ám, de mi van akkor, ha nem csak holttestek, hanem élő idegenek is a nem épp jó szándékukról híres szakemberek kezére jutottak? Nos, akkor jaj szegényeknek, kivéve, ha olyan képességekkel bírnak, mint a WARP cuki főhőse, Zero. Hogy miként került a Földre, mit akarnak tőle, és ki az a Fidel Castro hasonmás, aki az egész hókuszpókusz mögött áll, tulajdonképpen mindegy is: a lényeg, hogy Zerónak le kell lépnie, hacsak nem akar belepusztulni az emberek könyörtelen és fájdalmas kísérleteibe. Aprócska hősünk egy telepatikusan kommunikáló másik lény képében segítségre is lel, aki lényegében a feladatainkat adja, tudja az ég, hogy milyen indíttatásból...

ŰRSZEMÉT

A Warp nem a sztorijával írja be magát a játéktörténelembe, az egész körítés csak azért van, hogy kellően megutáljuk a bázison szolgáló katonákat és tudósokat. Ha nem érzünk szimpátiát irántuk, tiszta lelkiismerettel robbantjuk cafatokra őket... ja, hogy az imént még cukiként hivatkoztunk Zeróra? Hát igen, kedvesen cincogó E.T.-nknek is van egy sötétebb oldala. Képes magát atomokra bontani, hogy ezzel áthatoljon a vékonyabb falakon és ajtókon, de élőlényekbe is be tud férkőzni, hogy aztán belülről durrantsa szét őket. Ezt pedig vegyétek a lehető legkomolyabban, ugyanis Zero áldozatai vérrel töltött lufiként pukkannak szét, hatalmas mocskot hagyva maguk után. A kedves milió és a barátságos grafika ilyen fokú brutalitással való találkozása bizarr eredményt szül, ami viszont piszkosul vicces tud lenni. A sok fehérköpenyes hanyatt-homlok menekül előlünk, mi pedig puszta szórakozásból intézzük el őket, mert igazi fenyegetést csak a fegyveresek jelentenek.

Egy kellően groteszk és hangulatos játék, imádnivaló főhőssel és néhány tervezési bakival – de legalább olcsón beszerezhető

LOGIKAI BUKFENC

A szökés persze nem csak gyilkolásból áll, mindenféle logikai feladványokat is meg kell oldanunk. Ezek egyike sem bonyolult, általában elsőre sikerülnek, s mivel nem lehet nehézségi szintet állítani, egy végigjátszás után már semmi okunk nem lesz, hogy újra nekifussunk a WARP-nak. Maradnak hát a Challenge pályák, melyeket a sztori folyamán oldunk fel – ezek már keményebb kihívást nyújtanak, kár, hogy túlságosan egyformák. Visszatérve a kampányra, nem kell tehát aggódnunk a puzzle-ök miatt, a játék egész más módon igyekszik behozni a „lemaradást": a pályatervezők úgy gondolták, hogy a régi Metroidos időket idézve nagy területeket terveznek, melyeket jórészt szabadon bejárhatjuk. A baj csak az, hogy a program nem ad útmutatást, hogy mit merre keressünk, így könnyen eltévedhetünk, elakadhatunk. Ez az első pár alkalommal még nem idegesítő, de mikor sokadjára keveredünk el a jórészt egyforma folyosókon, már ráncolódik a homlokunk. További kellemetlenségeket szül, hogy a fejlesztők képtelenek voltak dinamikus kamerát programozni. Ki tudja, hogy miért, de azt hitték, hogy a fix nézet az jó ötlet. Nem elég, hogy sokszor fogalmunk sincs, mit kéne látnunk, mert valami belóg a képbe, de gyakran megesik, hogy a kamera minden ok nélkül szöget vált, megzavarva a statikus, nyilakat használó irányítást. Ha legalább egérrel lehetne mozogni... de nem, rá vagyunk kényszerítve a kurzorok használatára.

GALAKTIKUS VICCEK

Még szerencse, hogy a groteszk humor végigkíséri a játékot. Ha nem lenne Zero kedves kis figurája (még úgy is imádnivaló, hogy felrobbantja fajtársainkat), és a barátságos rajzfilmes grafika, már a felénél letennénk a játékot. Így viszont hajlamosak vagyunk elnézni a gyengéit és végigvinni, még akkor is, ha itt-ott fájóan frusztrálóra sikeredett. Ha valaki rövid távú szórakozást keres, akkor megérheti beruháznia a WARP-ba (pláne ennyi pénzért), de ha a Portal szellemi folytatására számítunk, csalódni fogunk, mert a Valve sorozatának zsenialitását meg sem közelíti a program.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Trapdoor Inc.

MŰFAJ
logikai játék

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2,0 GHz-es kétmagos CPU, 256 MB VGA, 2 GB RAM, 2,1 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Jópofa játék, amit nyugodt szívvel merünk ajánlani, főleg így, hogy csupán 10 eurót kell kipengetni érte. Csodát viszont ne várjunk, és újrajátszásra se számítsunk.

GRAFIKA:	**70%**
HANG:	**70%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**70%**

PRO

Aranyos, hangulatos, groteszk, vicces.

KONTRA

Itt-ott frusztráló, és kihívás sincs elég.

70%

Aranyos, de halálos. Jól jegyezzétek meg, az űrlényeket nem ildomos felhergelni. Még ha picik, akkor sem....

MÍNUSZ HÚSZ ÉV

LEGEND OF GRIMROCK

[ÍRTA KREDENC] **Egy veteránokból álló kis finn stúdió múltidézésre, időutazásra hívja a mai korok szerepjátékosait. Érdekes kísérlet, izgalmas stílusgyakorlat és szinte pimasz merészség – bár jól tudjuk, mindez nem idegen az indie-szférától...**

Ha azt mondom, hogy cikkünk alanya egy old school dungeon crawling játék, melynek múzsája bevallottan a Dungeon Master, az Eye of the Beholder és az Ultima Underworld, olvasóink zöme valószínűleg nem sokat ért mindebből, és még akkor sem fogunk közelebb jutni az igazsághoz, ha hozzáteszem, hogy egy belső nézetű fantasy RPG-ről van szó, hiszen ennek hallatán a mai játékosok nagy része a Skyrimre asszociál. Épp ezért a legjobb, ha a fentieket egyelőre zárójelbe tesszük, és elindulunk az alapoktól.

GRIMROCK HŐSEI

Kezdjük a bemutatást azokkal az elemekkel, amik ismerősek lehetnek bárkinek. Szerepjátékról van tehát szó, így a LoG is karakteralkotással kezdődik – hogy pontosítsak: négy karakter megalkotásával, lévén a földalatti labirintusok mélyén egy csapatot kell terelgetnünk. Hőseinket négy faj (ember, minotaurusz, gyík- és bogárféle) képviselője közül választhatjuk ki, melyek természetesen más-más előnyökkel és hátrányokkal bírnak, és a klasszikus szerepköröket oszthatjuk ki számukra, vagyis lehetnek harcosok, mágusok vagy zsiványok. Ezek után a tulajdonságok és az adott osztály képességei között szétoszthatunk pár pontot, illetve két-két jellemvonás (trait) is bejelölhető. Fontos megjegyezni, hogy a játékban csapatunk 2x2-es felállásban közlekedik és küzd, így csak a két elöl lévő figura tud közelharcba bocsátkozni, a hátsó kettőnek távolsági támadást vagy mágiát kell alkalmaznia, ezt mindenképp figyelembe kell venni a banda megalkotásakor. Természetesen van egy előre összeállított team, ha valaki nem akar szöszölni az alapozással, és gyorsan bele akar vágni a kalandokba, amely a játékkal való első ismerkedéshez bőven megfelel.

JOBB, JOBB, ELŐRE, BAL...

A következő fogalom, amivel meg kell ismerkednünk, és ami mindenképp új lesz az ifjabb nemzedéknek, a „tile-based" (más szóval grid-based) mechanizmus. A játéktér egységnégyzetekből épül fel, mi pedig négy irányban (és kétdimenziósan, tehát nem lehet ugrani sem) tudunk közlekedni egyik cellából a másikba. Nincs tehát a mai értelemben vett szabad mozgás, bár az emlegetett Ultima Underworld nagy újítása,a mouse look elérhető, de ez csak arra jó, hogy körülnézzünk, aztán folytassuk a „vonatozást". Tudom, hogy ez sokak számára furcsa lesz, de higgyétek el, hamar meg lehet szokni a dolgot, és egyáltalán nem olyan zavaró, mint sokan gondolnák. Sőt, miután ellenségeink is hasonlóan tudnak csak mozogni, a kitérés, oldalra- vagy hátralépés, illetve a mellettük elslisszolás is egyszerűbb, van egy fajta ritmusa a játékmenetnek, amire könnyű ráérezni.

HOGY IS VOLT AZ A TŰZLABDA?...

Ha már szóba kerültek az ellenségek, térjünk is rá a harcra, mert ez is érdekes kérdés. A képernyő jobb alsó sarkában látható embereink portréja, alatta két kezük. Támadni úgy tudunk, hogy valamelyik mancsra jobb gombbal rákattintunk, ilyenkor az adott figura megpróbál akciózni a kezében lévő cuccal – csap a karddal, elhajít egy követ, vagy ha nem tart épp semmit, üt egyet előre. Mindez valós időben zajlik, amivel a közelharcosok esetében nincs is probléma

ADATOK

KIADÓ
Almost Human

FEJLESZTŐ
Almost Human

MŰFAJ
Dungeon crawling/RPG

MULTI
nincs

INFO

Bár a finn Almost Human fiatal csapat, tagjai játékipari veteránok: Petri Häkkinen és Antti Tiihonen a Remedy színeiben a May Payne 2 és az Alan Wake készítésében vett részt, míg Olli Pelz és Juho Salila a Futuremarknál a 3D Mark és a Shattered Horizon fejlesztésében segédkezett. Nem rossz pedigré...

TIPPEK, TRÜKKÖK

TÖBBET ÉSSZEL

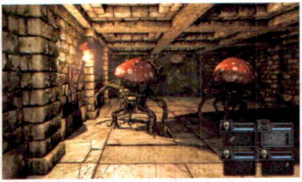
Nem muszáj mindenáron harcolni. Használd ki a cellás mechanizmust: elfuthatsz az őrjáratozó csontvázlégiósok mellett, vagy akár egy nyitott csapóajtó mögé állva csapdába is csalhatod őket.

FÉNY AZ ÉJSZAKÁBAN

Gyűjtögesd a fáklyákat, hiszen nemcsak világításhoz lesz rájuk szükség, hanem jó pár puzzle kulcsát is jelentik. Elég, ha valamelyik embered kezében van egy, a többit pakold el a készletbe.

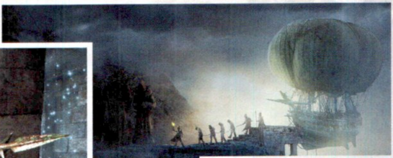
ÁLMODJ KIRÁLYLÁNY...

Ne pazarold az életerő- és ellenméreg italokat, csak akkor használd fel őket, ha muszáj (pl. harc közben). Inkább menj el egy nyugodt helyre és aludj. Erre egyébként a sztori miatt is szükség lesz.



A LEGENDÁS MÚZSA: DUNGEON MASTER

A Doug Bell nevével fémjelzett FLT Games játéka, a 3D-s megjelenítést és belső nézetet használó Dungeon Master 1987-ben jelent meg először Atari ST-re, és vált a platform legnagyobb sikercímévé, egyben a cRPG műfaj egyik alapkövévé, amely új sztenderdeket állított fel. Legnagyobb újítása a valós idejű harc volt, hiszen elődei a hagyományos papír-ceruza szerepjátékokból örökölt körökre osztott rendszert használták, de a rúnaalapú mágia, az újszerű készletkezelés, a környezet manipulálása is teljesen új lendületet adott a zsánernek. Olyan legendák megszületését ihlette, mint az Eye of the Beholder vagy a Lands of Lore sorozat, és új irányba terelte az akkor már sikeres Ultima-szériát is, amely az 1992-es kult-klasszikus Underworlddel az új generáció előhírnöke lett.



– a távolságiaknál azonban annál több. Ha a „lövészednél" van egy parittya plusz három kő, és azokat eldobálja, meg kell nyitni a készletet és elővenni mondjuk egy íjat, berakni a bal kézbe, a nyilakat a jobba, ha azok is elfogynak, ugyanígy elő kell rángatni a dobókést – nem egyszerű művelet. A mágusnál még bonyolultabb a helyzet. A bűbájrendszer ugyanis hasonló a Magickában használthoz: van egy 3x3-as mátrix, az ebben lévő rúnákat kell aktiválni bizonyos minta szerint, majd elsütni az egészet, ami minimum három, de akár öt kattintást is igényel – ezalatt az ellen legalább kétszer megsebez. Közben persze figyelni kell a többiekre is, velük is támadni, ha kell, gyógyítani őket. Véleményem szerint használhatóbb lett volna a klasszikus körökre osztott metódus, bár kétségtelenül így nagyobb a kihívás, de ezt az ember hajlamos inkább szívatásnak érezni, ami nem tesz jót a játékélménynek.

OTT LESZ EGY BALTA...

Ezt a faktort még egy dolog érinti negatívan, ez pedig a pályák statikussága. A rogue-like műfajtól eltérően minden egyes szint előre megépített és berendezett, ami azt jelenti, hogy egy újabb végigjátszásnál pontosan tudod, melyik sarok mögött milyen ellenség vár rád, hol milyen cuccot találsz. Ez abból a szempontból nyilván jó, hogy az első „kipörgetés" után kikristályosodik benned, milyen összetételű csapattal érdemes belevágni a második menetbe, hogy a lehető legjobb eredményt érd el, bár már ekkor sem fog semmiféle meglepetés érni, maximum akkor, ha nem találtál meg minden rejtett szobát

Ez egy igazi hardcore játék, szóval lehet, hogy néha ti ilyen ilyen fejet fogtok vágni...

az első nekifutás alkalmával, mert ezekből jó pár van minden pályán, és könnyű elszalasztani őket. Mindezt lehet fokozni azzal, hogy a játék indítása előtt bekapcsolod az „old school" opciót, ami eltünteti a térképet, így ha nem akarsz eltévedni a kazamatákban (ahol egy ajtó két kulcsának összeszedéséhez meglehetősen nagy kitérőket kell tenni), kénytelen leszel saját magadnak rajzolni ilyet (ifjú olvasóinknak üzenem: igen, régen így működött a dolog...), ami alaposan kitolja a játékidőt is. Igaz, ezzel alaphangon sincs nagy probléma, hiszen jó 10-15 órába kerül, mire végigküzdöd magad a 13 szinten. Ez persze attól is függ, hogy milyen gyorsan fejted meg a feladványokat és milyen ügyes vagy, lévén minden egyes pályán van valami trükk, kihívás, puzzle, aminek megoldására van, hogy csak egy homályos mondat utal, de olyan is, amikor semmi, ilyenkor magadra vagy utalva, ami a modern idők mankókhoz szokott játékosainak ugyancsak fura lesz. Ráadásul több olyan feladat is akad, ami sokakat egyenesen idegesíteni fog – például egy folyamatosan mozgó teleportmező előtt rohanva megnyomni egy kapcsolót, visszalépni és előrevágtázni, mindezt kb. három másodperc alatt... Szóval tessék felkészülni ilyesmire is – és még valamire.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz Dual Core CPU, 2048 MB RAM, 512 MB SM3 VGA, 1 GB HDD

Remek stílusgyakorlat pár tervezési hibával, érdekes és izgalmas időutazás nosztalgiázó játékveteránoknak és kíváncsi, nyitott és fogékony elméjű újoncoknak.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Stílusos, hangulatos audiovizuális csomag, jól kitalált szerepjáték-rendszer, kellően nagy kihívás, erős nosztalgiafaktor.

KONTRA

Helyenként szívatós és idegesítő, a harcrendszer kissé átgondolatlan, a pályák statikussága rontja a szavatosságot.

80%

OLYAN ISMERŐS ITT MINDEN...

Ez a valami pedig nem más, mint a meglehetősen ingerszegény környezet. Az alaptörténet szerint (sztoriról nem is nagyon lehet beszélni...) elítélt hőseinket ledobják egy hegy gyomrába, ha kijutnak, élhetnek, kb. ennyi. Miután pedig Canossa-járásuk színhelye egy több emelet mély komplexum, a változatos környezet eleve kizárt – kőfalak mindenhol, vasrácsok, fáklyák, ami azért úgy a negyedik-ötödik szinten már kissé egyhangúvá válik. Igaz, a fejlesztők azért ebből a felállásból kihozták a maximumot, mert a grafika mai szemmel nézve is dicséretet érdemel, gusztusos és látványos az egész játék, és bár zene nincs, ez hozzájárul a realizmushoz (mégsem várhatunk szimfonikus zenét egy labirintus mélyén...), a sejtelmes visszhangok, suttogások, nyögések pont megfelelően támasztják alá a kellemes látványvilággal megteremtett hangulatot.

IDŐUTAZÁS, DÖCCENŐKKEL

A teszt végéhez érve elérkeztem a legnehezebb kérdéshez: nevezetesen, hogy kinek is tudnám ajánlani a Legend of Grimrockot. Először is nyilván azoknak, akik az első bekezdésben említett 15-20 éves címeken szocializálódtak – olvasóink között nyilván ők vannak kevesebben. Másodsorban azon ifjabb titánoknak, akik kíváncsiak arra, miből is fejlődött ki az a műfaj, amelynek jelenlegi legsikeresebb tagja a szintén előcitált Skyrim – bár előre szólok (de reményeim szerint ez a cikkből is kiderült), a kontraszt meglehetősen mellbevágó lesz...

NE LÉGY MOHÓ!

Ha embered portréja mellett egy csiga jelenik meg, állapotsorában pedig a „burdened" jelző, túlterhelted. Pakolj le mindent, ami nem kell, csak a túléléshez szükséges tárgyak maradjanak nálad.

DIÉTA GRIMROCK-MÓDRA

Ne feledd: enned kell, viszont ne pazarold az ételt. Elég, ha akkor tápolsz, amikor besárgul a jelzőcsík, ilyenkor viszont azonnal, mert ebben az állapotban nem regenerálódik a HP.

A MÉLYSÉG TITKA

Nem baj, ha beesel egy-egy verembe, odalent is találhatsz cuccokat, és a teleportmezők segítségével hamar visszajuthatsz. Előtte azonban mindenképp ments. És amúgy is: ments, mindig, sokat.

AKI KERES, AZ TALÁL...

Az igazán jó cuccok a titkos helyeken várnak rád, ezért ne rohanj, fésüld át a falakat a letört sarkú kövek, illetve szögletes nyomógombok után kutatva, és járd be a szintek minden zugát. A térkép sokat segít!

VAJÁK ÚJRATÖLTVE

THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS ENHANCED EDITION

MAGYAR FELIRATTAL

[ÍRTA WILSON] **Ami az elődnél nem sikerült, azt most maradéktalanul pótolja a CD Projekt. Régi vágy teljesül a konzolos Witcher megjelenésével, ráadásul olyan minőségi újrakiadásról van szó, amely minden fejlesztő számára a legkiválóbb példaként kellene, hogy megmaradjon!**

Minden platformnak megvan a maga húzócíme, a játék, amiért az ember örömmel nyúl a pénztárcája legmélyére, hogy onnan hatalmas lapáttal kanalazza ki a megtakarításait, hiszen új gépet venni, legyen az ultraerős PC, vagy szolid, de tetszetős konzol, nos, az nem olcsó mulatság. Az, hogy kinek mi a Szent Grálja, persze embertől függ, de vannak olyan egyetemes, univerzális csodák, amikre talán mindenki vágyik. Ilyen volt a látvány szempontjából sztenderdnek számító PC-s Crysis, a Metal Gear Solid 2 PS2-ön, a Gears of War X360-on, ha pedig szerepjátékról van szó, akkor mindig a Witcher kerül elő. Ez már önmagában is csoda, hát még ha visszatekintünk a Dragon Age 2 szereplésére – nem kis érdem, hogy egy kelet-európai csapat nem csak, hogy fel tudott nőni a BioWare-i mércéhez, de a Witcher második részével bizony túl is lépték azon. Nevezhetjük akár csodának is, mert az biztos, hogy se annyi emberük, se annyi pénzük, se annyi tapasztalatuk nem volt, mint a BioWare embereinek, akik már az anyatejjel is a D&D szabályokat és a pazar világ- és karakterépítés képességét kapták. És most végre, közel egy év várakozás után a Witcher kalandjaiból a konzolosok is részesülnek!

Nincs oka keseregnie a PC-s játékosoknak sem, mert a négy órányi extra tartalmat ingyenes patchként ők is megkapják!

BOSZORKÁNY-E VAGY

Egy sorozatot nem az első résszel kezdeni nevezhető barbárságnak, de akár buta döntésnek is, itt viszont nincs választás, elvégre konzolos Witcher eddig nem volt. A második rész szerencsére enélkül is élvezhető, ami elsősorban a Witcher 2 struktúrájának tudható be, hisz rögtön a mélyvízbe, egyenesen az események közepébe dob, és onnan építi fel világát, mutatja be fontosabb karaktereit, meséli el a kihagyhatatlan eseményeket. Megérteni mégsem könnyű feladat, hiszen helyszínből, névből, kezdetben értelmezhetetlen utalásból rengeteg van, ez pedig hatványozottan igaz az első város után, ahol NPC-k tucatjai várják, hogy elregélhessék az élettörténetüket, hogy apró-cseprő, megoldásra váró ügyeket adhassanak. Összetettség, talán ez a legjobb szó, amivel le lehet írni a Witcher 2-t, és nem csak a PC-s, de a mostani Xbox 360-as verzió kapcsán is. Ez ugyanis nem port, nem egyszerű átirat, bitek átmozgatása, ahol a fő cél az, hogy egy más összetételű, más elvárásokkal rendelkező közönség is megkapja a maga adagját. Nem is csoda hát az a hosszú fejlesztési idő, elvégre több mint egy tucat ember dolgozott éjt-nappallá téve azon, hogy ez legyen minden idők egyik legigényesebb, legszínvonalasabb utókiadása.

ADATOK

KIADÓ
CD Projekt

FEJLESZTŐ
CD Projekt Red

MŰFAJ
Szerepjáték

MULTI
Nincs

INFO

Majdnem egy évet kellett várni arra, hogy az évtized egyik legsikeresebb és legnépszerűbb szerepjátéka konzolra is megérkezzen, de a CD Projekt minden várakozást felülmúlóan jól kezelte az átirat nemes, sok fejfájást okozó feladatát.

Ez érezhető is minden ponton, és túlzás nélkül állítható, hogy ennyire tartalmas, ennyire összetett szerepjáték ezen a platformon még biztosan nem volt. Párba maximum csak a Dragon Age első részével állítható, de az összehasonlítás elbukik a harcrendszeren, mert a BioWare nem egy az egyben emeltette át annak idején az új világát – lefejtette a lassabb, taktikusabb, jóval nagyobb kihívást rejtő harcrendszerét, és egy akciódúsabb, hack'n slash jellegű megoldásra cserélte azt. A váltás ugyan jól működött, de nem adott okot a teljes elégedettségre, mert nehéznek nem volt nehéz, szerepjátéknak nem volt elég kidolgozott, akciójátéknak pedig gyenge volt.

A Witcher 2 helyzete már csak azért is különleges, mert ezt a részét sem kellett átírni, hiszen már a PC-s alapverzió is eltolta magát az akció irányába, de anélkül, hogy bármiféle butítást végzett volna. Márpedig konzolon ez a rendszer tökéletesen működik: a gyorsabb és a lassabb támadás közti szabad váltás, az ütemes kardcsapások lendületes csatákat eredményeznek, amin komolyan segítenek a fegyverek is. A kardok és pallosok, amiknek érezhető súlya van – az egymásnak csapódó acélpengék, a páncélokon és pajzsokon végigszántó éles

Várban lakni nem túl jó, mert rossz a hőszigetelés, hideg a padló, viszont ha rádgyújtják az egészet, maximum a függöny és a kapu ég le, de ezzel legalább a fűtési gondok is megoldódnak!

fémdarabok, a csattanások mind-mind azt sugallják, hogy itt bizony tényleg míves szerszámok éhesek a bőrre, húsra és vérre.

VISZLÁT, SZABADIDŐ

Márpedig ha a harcba nem kellett belenyúlni, akkor adja magát, hogy semmi másba sem. Hihetetlen, de pontosan ez a helyzet. Tartalmilag csorbítatlan, az eredetihez maximálisan hű újrakiadásról beszélhetünk, amely minden szempontból képes felnőni az elvárásokhoz. Vagyis ez az a ritka eset, mikor a marketinggépezet által eldurrogtatott kijelentések szinte mindegyike beigazolódott. Kivétel persze akad, ilyen az újratervezett interfész, elvégre pontosan ugyanúgy néz ki minden kijelző, a teljes inventory, a napló, az alkímia vagy a karakterfejlesztő képernyő, mint a PC-s verzióban. De változtatásra egyáltalán nem is volt szükség, van elég szabad tér ahhoz, hogy mindennek legyen helye, ráadásul a CD Projekt még a régebbi televíziók tulajdonosaira is gondolt, mert a játék már az első bekapcsoláskor felajánlja az SD tévékhez készített nagyobb betűméretet.

Nem csak ez az egyetlen, a szöveggel kapcsolatos esemény – megmaradt a remek magyar lokalizáció is, amely legalább annyira ritka alkalom konzolon, mint az MMORPG-k jelenléte. Szinkronra sajnos ezúttal se futotta, ami a szöveg mennyiségét látva nem is csoda, de a főhősnek választott Geralt borzalmas angol színészét hallgatván az ember azért hajlamos elmélázni azon, hogy magyarul – vagy akár timbuktuiul – azért jobban szólna. A fordítás mindenesetre továbbra is elsőrangú, egy-két rosszul átültetett mondatot, félreértelmezett angol kifejezést, rossz helyre rakott káromkodást leszámítva igazán emlékezetes lokalizáció, amely ugyan nem olyan frappáns, mint a Fable sorozaté volt, és nem is mer annyira belenyúlni a szövegbe, de legalább remekül visszaadja az eredeti regények dagályos, művészi nyelvezetét.

Geralt csak akkor nem fog kardot a kezében, mikor épp az ágyában hempereg. Akkor mást használ.

LAZA KÖTÖTTSÉGEK

Kompromisszumot mindössze csak a látványban kellett kötni. Az öregedő, élete talán utolsó előtti évét rúgó hardver nem tudott maradéktalanul megbirkózni a Witcher 2 komoly gépigényével, így a konzol a PC-s medium beállításokhoz közel álló színvonalat hoz. Azt viszont beton stabilan: belassulással, képfrissítési problémával már a tesztverzióban sem találkoztunk. Az időnkénti képtörés orvosolható problémának tűnik, zavarni egyedül csak a sok esetben későn betöltődő textúrák tudnak, de ez egyáltalán nem annyira égető probléma, hogy komolyan fennakadjunk rajta.

Ennél sokkal zavaróbb és észrevehetőbb, különösen a PC-s verziót is ismerők számára, hogy az ottani problémák zömét is megkapta az X360-as verzió. Ez elsősorban a kontextusérzékeny irányításra vonatkozik. Hiába volt egy év extra idő, hiába a kontrolleres irányítás, bizony még most is sok idegesítő pillanatot, fejvakarást okozhat a hullák kipakolása, a tárgyak felvétele és aktiválása – különösen zárt térben, mert mindig azt sikerül megragadni, amit egyáltalán nem szeretnénk. Nem értjük, ezt miért nem lehetett helyrepofozni, de a kardunkba azért nem dőlünk, mert bár zavaró, de megszokható jelenségről beszélünk. Ennél sokkal irritálóbb a temérdek töltőképernyő, mert az összes nagyobb helyszínnel, különösen ott, ahol átvezető videó is akad, bizony hosszú másodpercekig kell a tévét bámulni.

Ezeket az apróságokat leszámítva viszont lehetetlen fogást találni a végeredményen: pontosan ugyanarról a játékról, élményről és történetről beszélhetünk, mint amiről tavaly tavasszal, az idő pedig egyáltalán nem fogott rajta, így még mindig a Witcher 2 a generáció egyik legtartalmasabb, leghangulatosabb, legérettebb szerepjátéka. Szavatosságával mindenkit lemos a pályáról, mert a nettó 40-50 órás történetnek vagy fél tucat befejezése van, ráadásul az Enhanced Edition az eredetihez képest négyórányi extra tartalmat, eddig sosem látott küldetést és szereplőt kapott, így még azoknak is érdemes futnia vele minimum még egy kört, akik egy éve már végigkövették a Witcher viszontagságait. Úgyhogy fiolákat kimosni, kardokat kézbe fogni, indul a felejthetetlen kaland!

ÉRTÉKELÉS

Ha esetleg eddig nem volt ötleted arra, hogy mivel töltsd el a tavasz napjait, itt a megoldás. A Witcher minden szabadidőd kitölti!

GRAFIKA: 85%
HANG: 80%
JÁTÉKÉLMÉNY: 95%

PRO
Kiemelkedő minőségű konzolos átirat, felülmúlhatatlanul sok tartalommal.

KONTRA
Nem csak az alapjátékot, de annak minden hibáját is sikerült átültetni az új platformra is.

85%

MI LESZ AZ ELSŐ RÉSSZEL?

Közismert tény, hogy nem ez a CD Projekt első konzolos próbálkozása, hiszen a Witcher első részének portolásába egyszer már belevágták a fejszéjüket, és időt meg pénzt nem spórolva próbálták meg PC-ről Xbox360-ra átvinni az RPG-t. Sajnos a feladat túl nagynak bizonyult: az átirat során felmerült nehézségeket csak tetézte a gazdasági válság, aminek következtében elfogyott a pénz, így nem csak az alkalmazottak jelentős része került az utcára, de a konzolos átirat is. Minden azért nincs elveszve, ha sikeres lesz a The Witcher 2: Enhanced Edition, valamilyen formában még az elődje is áthajózhat erre a platformra.

KINECT STAR WARS

MOZGÁSBAN AZ ERŐ!

[ÍRTA BATE] **Áprilisban igazi sikervárományos landolt a videojátékok piacán, hiszen a világszerte népszerű Star Wars franchise, és a Microsoft már 18 millió példányban értékesített mozgásérzékelős perifériája, a Kinect állt össze, hogy szórakoztassa a játékosokat. Cikkünkből kiderül, hogy mekkora sikerrel.**

Hiába vagy egy Jedi mester legjobb tanítványa, még egy utolsó gyík is simán arcon tud csapni

Mielőtt belevágnánk a tesztalanyunk nyújtotta élmény taglalásába, egy dolgot mindenképpen érdemes tisztázni: ez egy ízig-vérig Kinect játék, olyan, mint a korábban megjelent mozgásérzékelős programok 90%-a, tehát egyáltalán nem a hardcore rétegnek szól. Éppen ezért sem a játékmenet, sem a tálalás szempontjából nem hasonlítható a 2012-es év AAA-kategóriás blockbustereihez. A mozgásérzékeléssel működő Star Wars a fiatalabb korosztálynak szól, illetve a könnyed családi szórakozást és a videojátékokkal megtámogatott partikat hivatott kiszolgálni. Elöljáróban annyit, hogy a LucasArts és a Terminal Reality (és még nyolc másik csapat) közös fejlesztése alapvetően teljesíti a vállalásait, de persze nem hallgatjuk el a hibákat sem...

STAR WARS JÁTÉKCSOMAG

Az egyik legfontosabb információ a programmal kapcsolatban, hogy a megvásárlásával egy Star Wars „színekben játszó" Kinectes játékgyűjteményt kapunk, ahol összesen öt, egymástól részben vagy teljesen eltérő játékmódban (Jedi Destiny, Rancor Rampage, Podracing, Galactic Dance Off, Duels of Fate) tehetjük próbára a képességeinket és a Kinect érzékelőit – a hagyományos kontrollerre egyáltalán nem lesz szükségünk, a programon belül minden a mozdulatainkkal irányítható. A játékopciók jelentős része ráadásul úgy lett felépítve, hogy – osztott képernyőn – akár ketten is játszhatunk velük, így a csoportos szórakozás is garantált. Ketten kézzel-lábbal kalimpálnak és ugrálnak a képernyő előtt, a többiek pedig rajtuk szórakozva várják a sorukat.

JEDIKÉPZŐ

A legtartalmasabb játékmód egyértelműen a Jedi Destiny, amely egy komplett történetet tár elénk, a messzi-messzi galaxison átívelő cselekménnyel. A központi szereplő a Maura Zane névre hallgató jedimester, mi azonban nem őt fogjuk alakítani, hanem az egyik (előre generált karakterekből kiválasztható) padawanját, aki természetesen meglehetősen mozgalmas események részese lesz a mestere mellett. A sztori felvezetéseképp a Jedi képzés keretében megtanuljuk az alapokat: a karunk mozgatásával tudjuk használni a fénykardunkat, kaszabolhatunk, visszaverhetjük a lézernyalábokat, illetve párbajozhatunk (védekezés, támadás, "kivégzés"), de a harci repertoárunk része még az erő használata is, amivel jó Jedi módjára tárgyakat és ellenfeleket mozgathatunk, illetve néha egy-egy ugrás, rúgás és fejelés is segíthet minket a küzdelmekben – ez utóbbiból pedig lesz bőven. Persze nem csak fénykardos harcból áll az élet, néha akadálypályákon kell keresztülverekednünk magunkat (ugrás, guggolás, kitérés – értelemszerűen hasonló mozgásokkal), máskor pedig a Jedi visszatérből ismerős speederekre kell felpattannunk, hogy hihetetlen sebességgel száguldva iktassunk ki mindenféle élő, avagy gépi ellenfeleket. Lévén igazi Star Wars játékról van szó, a sztori nem egyetlen bolygón játszódik, több planétát is lehetőségünk lesz meglátogatni, és az utazás nem mindig telik békésen, nem egy alkalommal kell majd a lézerágyúk mögé pattannunk, hogy aztán a kezünkkel irányítsuk a célkeresztet a gaz ellenfelekre.

Maga a sztori az Episode I után indul és egészen az Episode III-ig elnyúlik, és a kalandozásaink során olyan klasszikus szereplőkkel találkozhatunk, mint Yoda, Mace Windu vagy Obi-Wan Kenobi, sőt, a fiatal Chewbakkával és a már Darth Vaderként megjelenő Anakin Skywalkerrel is össze-

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
LucasArts/ Terminal Reality/ sokan mások

MŰFAJ
akció- és partijáték

MULTI
2 fős offline

INFO

A Kinect Star Wars április 3-tól kapható a hazánkban, méghozzá a megszokott Kinectes áron, 10990 FT-ért. A doboz viszont nem csak a KSW-t rejti, hanem egy bónusz lemezt is, amin Kinectes játékdemók találhatóak.

A NÉP ŐSZINTE HANGJA

A játékot nem magunkban, hanem egy, a témára abszolút fogékony társaságban teszteltük. Lássuk, hogy a többi résztvevő miképp vélekedik a több órán át nyúzott Kinect Star Warsról:

MIDNITE CIKKÍRÓ ÉS KRAKEN VISSZATARTÓ SZAKEMBER

Gyengébb Kinect címnek ítéltem az első két játékóra alapján. Aztán a Galactic Dance Off módban Han Solo elkezdett táncolni a Halálcsillag diszkógömb alatt, és minden megváltozott... Egy új (bár hardcore Star Wars-rajongókkal nem feltétlenül kompatibilis) műfaj született meg. Hihetetlen, hogy láttam Leiát egy Britney dal taktusaira lázadó propagandát dalolni Jabba palotájában. Ez minden pénzt megér!

MELLÉKÁLLÁSBAN HAN SOLO HÁTTÉRTÁNCOSA ÉS ALSEGÉDRANCOR **LÓRI**

A Lucasarts a Star Wars Kinectben található Galactic Dance Off-fal meggyalázza a Star Wars univerzumot. Azonban mindezt olyan beteg, de egyben szórakoztató módon teszi, hogy képes elfeledtetni a játék gerincének szánt Jedi Destiny hibáit, a bicskanyitogatóan rossz irányítást, a harcokat 15 másodpercenként megszakító és ezzel a játékból teljesen kizökkentő átvezető animációkat, és a kétjátékos mód arcpirítóan amatőr megvalósítását.

MARCI SZOFTVERFEJLESZTŐ

A Rancor Rampage mód különösen tetszett. A féktelen tombolás, amit a játékos véghez vihet a szörnyet irányítva, minden rajongó számára kellemes esti kikapcsolódást nyújthat egy nehéz nap után. A táncolós játékrész közkedvelt lesz, és bevezetheti a fiatalabb korosztályt is a Star Wars világába, a dalszövegek pedig az angolul értőknek is tartalmaznak vicces meglepetéseket.

futhatunk majd. Hiába azonban a rengeteg ismerős szereplő, a ránk váró történet sokszor csak töltelék a harcok között, ráadásul a történetmesélés néha annyira elsikkad, hogy azt sem tudjuk, miért támad ránk egy újabb seregnyi ellenfél.

ZAVAR AZ ERŐBEN

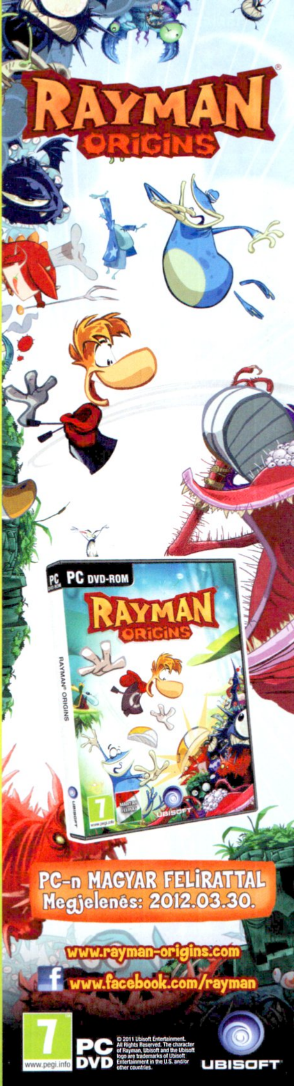
A dramaturgián erősen kiütközik, hogy a Kinect Star Wars elsősorban a fiatalabbaknak készült, őket ugyanis aligha fogja zavarni az épkézláb cselekmény hiánya, sőt, a kisebbek jó eséllyel azt sem érzik majd problémának, hogy a játék ezen része nagyjából egy óra után átmegy monoton hadonászásba. Egy kis harc, egy kis ugrálás, járműves rész, csipetnyi űrcsata, újabb adag ellenfél, rengeteg harc, megint ugrálunk egy keveset, aztán kezdődik minden elölről, csak a helyszín változik körülöttünk. A folyamatos mozgás ráadásul elég fárasztó, és az idősebbek (16+) kedvét hamar elveheti az is, hogy a Kinect nem mindig van a helyzet magaslatán. Ez főleg a pályák végén (amolyan boss fightként) jelentkező párbajok során frusztráló, ahol számítana, hogy tényleg jól szerepeljünk, azonban a rendszer sokszor képtelen rendesen beolvasni a mozdulatainkat, így nem tudunk védekezni és támadni, minek köszönhetően a játék ezen szelete észnélküli csapkodásba fullad, és pár perc után már nem kívánunk mást, csak azt, hogy az inkriminált résznek vége legyen.

A Kinect azonban nem csak ezeknél a részeknél van bajban, hanem akkor is, ha osztott képernyőn játszunk. A teszt során nem egyszer előfordult, hogy a rendszer az egyik játékos mozgását teljességgel ignorálta, és az élményt az sem fokozta, mikor – vélhetőleg – a rengeteg bevitt adat okán a játék szó szerint beképregényesedett, vérlázítóan alacsony, maximum 15 FPS értéket produkálva.

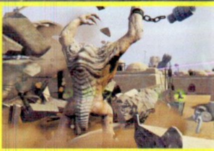
HAN SOLO A SZOMBAT ÉJSZAKÁBAN

A gyerekek valószínűleg a fentebb ecsetelt hibák ellenére is élvezni fogják a sztorimódot, az idősebbeknek pedig még mindig ott van a többi lehetőség, amelyekkel társaságban kiválóan el lehet szórakozni. A Kinect Star Wars egyértelmű csúcspontja a Galactic Dance Off, ami lényegében a Dance Central néven elhíresült táncprogram itteni megfelelője. Adott 15 sláger, négy ikonikus helyszín (Bespin, Coruscant, Tatooine, Halálcsillag), továbbá híres karakterek (Leia, Boba Fett, Han Solo, Lando Clarissian, rohamosztagosok, stb.) akiket táncra bírhatunk a TV előtt végrehajtott mozdulatok segítségével.

A vaskalapos Star Wars rajongók ezt bizonyára a széria végső megcsúfolásának fogják tartani, de elhihetitek, hogy semmi nem dob fel úgy egy házibulit, mint a képernyőn higanymozgással táncoló Boba Fett két ro-



A hős, akit mindenhová követünk: Maura Zane. Vajon Leia tőle lopta a frizuraötletet...?



A Rancor Rampage a Star Wars univerzum Carmageddonja, csak gépjárművek nélkül

hamosztagos társaságában. Slussz poén, hogy a fejlesztők a dalok egy részét nem csak betették a játékba, de át is dolgozták őket a Csillagok háborúja világának megfelelően. Ennek köszönhetően lett Christina Aguilera "Genie in a Bottle" című dalából a "Princess in a Battle", amelynek olyan ikonikus sorai vannak, mint az *"If you wanna be with me, Solo, there's a price to pay, I'm a princess in a battle, You gotta join the rebel way"*.

A Star Wars univerzum ismeretében a dalszövegek elképesztően szórakoztatóak, a táncoló karakterek látványa pedig több mint emlékezetes, ráadásul a játék ezt alkalmanként megfejeli diszkógömbként megjelenő Halálcsillaggal, vagy ikonikus rabszolgaruhában táncoló Leiával. Az élvezeti faktort aztán tovább növeli, hogy nem kapjuk meg az összes dalt egyszerre, hanem a minél jobb teljesítményünkkel csillagokat kell gyűjteni, és csak adott mennyiség és nehézségi szint (amiből három van) után tudjuk megnyitni az újabb számokat és a különböző szereplőket.

ERESZD SZABADJÁRA A DÜHÖDET

A Galactic Dance Offnál jóval egyszerűbb, de ahhoz hasonlóan szórakoztató játékmód a Rancor Rampage, ahol a Jedi visszatérből ismerős hatalmas szörnyet kell megtestesítenünk, és a feladatunk nem más, mint, hogy a különböző pályákon minél nagyobb pusztítást végezzünk. A játék ilyenkor szabadjára enged minket, és mi kedvünk szerint csaphatunk szét a szerencsétlen települések között. Lerombolhatjuk a házakat, hajigálhatjuk és eltaposhatjuk az embereket, annál eredményesebbek vagyunk, minél nagyobb pusztítást sikerül véghez vinnünk. Ebben a játékmódban lehetőségünk van Challenge pályákon indulni, ahol adott feladatokat kell végrehajtani, vagy rombolhatunk a teljesen szabad módban, ahol addig rosszalkodhatunk, amíg le nem terítenek minket. Kezdetben csak ártalmatlan katonák jönnek, de idővel lehetőségünk lesz Tie-Fighterek levadászására is. A pusztítás pedig nem teljesen céltalan, hiszen ha jó eredményeket érünk el, akkor újabb szörnyeket és helyszíneket nyithatunk meg, így meglehetősen változatos módon adhatjuk ki magunkból a dühünket. El sem tudjátok képzelni, hogy mennyire jól jön ez a játékmód egy meglehetősen frusztrálóra sikeredett Duels of Fate meccset követően.

PÁRBAJ AZ IDEGEKKEL

Ha a táncolós rész a Kinect Star Wars csúcspontja, akkor a mélypont egyértelműen a szimpla fénykard-párbajokat kínáló Duels of Fate. Ez a módozat ugyanazt a metódust kínálja, amivel a sztorimódban is találkozhatunk, és olyan ellenfelekkel mérkőzhetünk meg, mint Dooku Gróf, a Darth Maulra emlékeztető Ror, vagy maga Darth Vader. Az egyetlen baj az, hogy ami a Jedi Destiny-ben nem működött, az nem működik itt sem. A Kinect az elfogadhatónál többször nem érzékeli a mozdulatainkat, sokszor se védekezni, se támadni nem tudunk rendesen, pedig ebben a módban legalább három körben helyt kell állnunk, és ahhoz, hogy meg tudjuk nyitni az ismert szereplőket, időre kell legyőzni az ellenfeleket, ami a botladozó irányítás következtében egy csöppet sem könnyű feladat, a sokadik kudarc után pedig a játékos türelme rohamosan fogyni kezd. Ez a hiba pedig nem csak a frusztráció jelenléte miatt hatalmas gond, hanem azért is, mert így a játék a tétre menő fénykardozás élményétől fosztja meg a TV előtt izzadó jeditanoncokat.

TÚL SOKAN VOLTAK...?

A Microsoft a megjelenés előtt egy nappal jelentette be, hogy a KSW-n nem csak a LucasArts és a Terminal Reality dolgozott, de még 8 másik csapat is, méghozzá azért, hogy minél jobb játék születhessen. A végeredményt látva az embernek azért eszébe jut, hogy a mozgásérzékelős Star Wars játék talán pont azért lett ennyire hullámzó minőségű, mert a részegységeket nem egyetlen brigád, hanem majdnem egy tucat stúdió, összesen 200 ember rakta össze.

ŰRVERSENY A GALAXIS MINDEN SZEGLETÉBEN

Hatalmas szerencse, hogy az utolsó játékmód, a Podracing képes feledtetni a párbajok sikertelenségét. Itt lehetőségünk adódik egy rövid karriermódon végigszáguldani (méghozzá az Anakin által faképnél hagyott Watto versenyzőjeként), illetve elérhető a gyors meccsek lehetősége is, ahol 16 versenyző várja, hogy megnyissuk őket. Az irányítás pofonegyszerű: a jobb és bal karunkkal válthatunk irányt, az oldalirányú karmozgással lehetőség van a csapattársak kiütésére, a kezek előretolásával aktiválhatjuk a turbót, a levegőbe nyúlva pedig felhasználhatjuk a futam előtt kiválasztott extrákat: javítócsomagot, pajzsot, lángszórókat, védelmi robotokat. A cél természetesen az első hely megszerzése, ennek érdekében pedig minden eszköz megengedett, és jó, ha tudjátok, hogy a sikeresen teljesített versenyekkel egyre erősebb

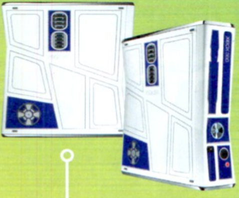
NYERD MEG VELÜNK A KINECT STAR WARST!

Ebben a hónapban lehetőségünk nyílt arra, hogy a Microsoft Magyarország hazai Xbox 360 csapatának jóvoltából nyereményjátékot indítsunk, amelynek keretében összesen három darab **Kinect Star Wars** szoftvert sorsolunk ki a résztvevők között. Ha rendelkezel X360 konzollal és Kinect kiegészítővel, illetve minden vágyad, hogy játszhass a legújabb mozgásérzékelős őrülettel, akkor nem kell mást tenned, mint ellátogatni, a **www.pcguru.hu/kinectstarwars** oldalra, és ott helyesen válaszolni a részvételhez szükséges kvízkérdésünkre.

Figyelem! Csak azoknak a nevezését tudjuk elfogadni, akik a játékhoz tartozó regisztrációs mezőben pontosan kitöltik az adataikat.

EGY JÁTÉK, AMI KÜLÖNLEGES KIADÁST TEREMT

A Microsoft tudja, hogy a megszállott rajongókat mivel lehet igazán megfogni, és nem először történik meg, hogy valamelyik sikercímük mellé különleges Xbox 360 konzolt gyártottak. Így volt ez a Halo harmadik részével, illetve a Reach-csel is, de nem maradt egyedi bundle nélkül a Gears of War második része sem. Az összes eddigi speciális konzol közül viszont egyértelműen a Kinect Star Wars néz ki a legjobban. Az R2-D2 és C-3PO droidokat megidéző csomag hazánkban is kapható, méghozzá nagyjából 130000 Ft-ért.



Nem csak egyedi festés, de felturbózott beltartalom is várja a vásárlókat.

A 130000 forintos ár elsőre elég durván hangzik, azonban azt is figyelembe kell venni, hogy tényleg egy egyedi kialakítású gépről van szó, amiből nem készült annyi, mint a sima feketéből. Arról nem is beszélve, hogy az R2-D2 mintázatú slim Xbox 360 belsejében egy eddig sosem látott tárkapacitású, 320 GB-os winchester kapott helyet, továbbá a csomag része a Kinect szenzor is, és természetesen nem maradhatott ki a pakkból a játék sem. Ha mindezt összeadjuk, akkor az egyedi kivitelért nagyjából plusz 15000 forintot kell kifizetni. Vajon a rajongóknak semmi sem drága?

A kontrollert látva minden igazó rajongó szemébe könnyek gyűlnek.

A Kinect Star Wars gépcsomag legszuperebb része minden kétséget kizáróan a C-3PO ihlette vezeték nélküli kontroller, amely gyönyörű és fényes arany színben játszik. A tervezők persze nem álltak meg ennél a részletnél, akárcsak az eredeti protokolldroid hasán, a kontrolleren is látszanak a színes huzalok. Az egyetlen gond ezzel a szépséggel, hogy annyira pofásan néz ki, hogy az embernek nincs szíve játékra használni, hiszen úgyis csak összekoszolná a sok izzasztó játék alkalmával.

Mégsem annyira egyedi a fehér Kinect szenzor?

Habár a fehér Kinect szenzor elsőre tényleg egyedi darabnak tűnik, a Microsoft még a Star Wars bundle megjelenése előtt bejelentette a mattfehér slim Xbox 360-at és a hasonló színű szenzort, így a csomag ezen része már egyáltalán nem olyan exkluzív. Persze a rajongókat nyilván kárpótolni fogja, hogy a konzol tálcáján az Episode IV egyik ikonikus mondata kapott helyet: "Help me Obi-Wan Kenobi, You're my only hope". Ez tuti, hogy semmilyen más Xbox 360 konzolban nem található meg...

Az űrcsaták és a versenyek azért előhozzák az emberből a gyereket

bónuszokkal láthatjátok el a száguldó masinátokat. A pályákon kanyarok, kanyonok, szörnyek, robotok és akadályok várnak a versenyzőkre, illetve a száguldás élménye, amit egészen jól sikerült átültetni a játékba. A karriermód ugyan tényleg rövid (6 futam), de három nehézségi fokozaton is neki lehet ugrani, és garantáljuk, hogy veterán szinten már nem lesz fáklyásmenet az első hely megszerzése.

CSILLAGOK HÁBORÚJA A NAPPALIBAN

Talán a cikkből is kitűnt, hogy a Kinect Star Wars egy igazi vegyesfelvágott, nem csak minőségében, de a játékmódok felhozatalát illetően is. Nem tökéletes, de még csak nem is az eddig készült legjobb Kinect játék. Vannak hibái, bosszantó gyengeségei, de ugyanígy akadnak kifejezetten szórakoztató részei is. Ha van a családban kisebb gyerkőc, vagy szívesen bohóckodsz a barátokkal Star Warsos környezetben, akkor ez a játék minden negatív vonása ellenére is kellemes kikapcsolódás lehet az érintetteknek. Ha viszont egyedül vagy, mindened a grafika és a tökéletesre csiszolt játékélmény, továbbá nem kötsz kompromisszumokat, akkor ez a program nem fogja teljesíteni az elvárásaidat, még akkor sem, ha amúgy szoros kapcsolatot ápolsz a Csillagok Háborúja univerzummal. A Kinect Star Wars olyan program, amely társaságban mutatja meg a pozitív oldalát, ezt mindenképpen tudnod kell, mielőtt érte nyúlsz a boltban.

ÉRTÉKELÉS

Alkalmanként kifejezetten szórakoztató, máskor kissé frusztráló Kinectes játék, amit főleg a tartalomra fogékony társaságban érdemes elővenni.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

A Galactic Dance Off zseniális és a Podracingbe, illetve a Rancor Rampage-be is érdemes időt ölni.

KONTRA

A sztorimód kissé lapos és monoton, amit csak tovább ront, hogy a Kinect sem működik minden esetben megfelelően.

70%

SINE MORA

MAGYAR SZINKRONNAL

LENYŰGÖZŐ UTAZÁS

[ÍRTA BATE] **Egy rétegjáték, amely képes lehet meghódítani a szélesebb közönséget is. Klasszikus shoot 'em up, erős történettel, szintezett játékmenettel és káprázatos látvánnyal felvértezve, magyar és japán fejlesztők tálalásában.**

A shoot 'em up egy több évtizedes múltra visszatekintő, de nem kifejezetten népszerű játékműfaj, ahol irdatlan mennyiségű ellenféllel és még annál is több, minden irányból záporozó lövedékekkel kell szembenéznie a játékosnak, miközben balról jobbra halad végig a nem egyszer akadályokkal és csapdákkal zsúfolt pályákon. Manapság egy ilyen program fejlesztése és kiadása (anyagilag) igen kockázatos feladat, de ezzel tisztában lehetett a játék elkészítésében szövetkező magyar Digital Reality és a japán Grasshopper Manufacture is, ugyanis a Sine Morát úgy tervezték, hogy az egyszerre legyen csábító az átlagjátékosoknak és a shoot 'em upok megszállottaknak.

A Digital Reality és a Grasshopper Manufacture egy kiforrott és lenyűgöző shoot 'em uppal lepte meg a játékosvilágot

RÉTEGJÁTÉK MINDENKINEK

Egy teljesen átlagos játékos számára a fent tárgyalt műfaj általában túlságosan monoton, ráadásul frusztrálóan nehéz. A Sine Mora fejlesztői mindezen úgy kívántak változtatni, hogy a játékban helyet kapott egy sztorimód, ahol két nehézségi fokozat (normal és challenging) közül választva lehet belevágni a játékba, és bár ezeken a szinteken a program kellően visszafogott, azért a kihívás még bőven jelen van. Mindemellé társul a műfajhoz mérten változatos játékmenet, és a történet, ami – és most tessék figyelni – élő és lélegző karakterekkel dolgozik, fordulatos, ráadásul egy zseniálisan felépített univerzumban játszódik, ahol több szereplő nézőpontjából ismerhetjük meg egy apa időben és térben ugráló bosszúhadjáratát. Nem csak eredménymaximalizáló lövöldözésről van tehát szó, hanem olyan tartalomról, amit még az AAA-kategóriás játékok is megirigyelhetnének, és akkor a szemkápráztató látványról, a gyönyörű animációkról, az elképesztően részletes és összetett főellenfelekről még nem is beszéltünk. Ahogy arról sem, hogy mindez minőségi magyar szinkronnal kiegészítve kerül a képernyőre.

Maga a játékmenet nem túl bonyolult, a pályák megkezdésekor adott időkerettel rendelkezünk, ami szépen pörög vissza a nulla felé, amit ha elérünk, akkor game over. A rendelkezésünkre álló keretet nem csak az idő múlása csökkenti, de minden egyes akadály eltrafálása, és minden egyes lövedék bekapása is. Az időt persze nem csak veszíteni, de nyerni is lehet, méghozzá az ellenfelek likvidálásával, a „minél nagyobb, annál jobb" alaptétel mentén haladva. Szerencsére a Sine Mora szépen adagolja a kihívást, így még a totál kezdőknek is van ideje beletanulni a játékmechanizmusba, aminek a része az időlassítás, ami a durvább golyózáporokat teszi túlélhetővé. A sikerélmény (néhány elhalálozás és visszatöltés kíséretében) tehát még a tapasztalatlan „versenyzőknek" is megadatik, ráadásul a történet, továbbá a látványosabbnál látványosabb helyszínek és főellenfelek megismerése az újabb és újabb pályák ledarálására hergeli a játékost.

A képekből nem feltétlenül jön át, milyen lenyűgöző a látvány, de erre ott a videoteszt

KEMÉNY DIÓ

A Sine Mora ugyanakkor a shoot 'em up veteránokat sem hagyja cserben. A sztorimód számukra is élvezetes lehet, tökéletes módja a program megismerésének, majd ezt letudva következhet az igazi „kaland", a maradék három játékmód, ahol már hard és insane fokozaton lehet belevágni a golyóbalettbe. Az Arcade menüpontban három „élettel" kell minél több pályát teljesíteni, a Score Attacknél szabadon választott pályákat kell teljesíteni a lehető legjobb eredménnyel, a Boss Training opció alatt pedig a névhez méltóan a többi játékmód főellenfeleit gyakorolhatjuk be úgy, hogy később a lehető legjobb pontszámot érhessük el a likvidálásukkal. Az Arcade és a Score Attack viszont nemcsak a nehézségi fokozatban tér el a sztorimódtól, de itt már lehetőségünk adódik arra is, hogy gépet és pilótát válasszunk, ami nagyban befolyásolja majd a teljesítményünket, hiszen mind a masinák, mind az elérhető karakterek speciális tulajdonságokkal/fegyverekkel bírnak. Ráadásul ezekben a játékmódokban a képességeink is kiegészülnek, golyófogó pajzszsal, illetve idővisszapörgetéssel – az előbbit aligha kell magyarázni, az utóbbival pedig az elszúrt momentumokat csévélhetjük vissza a jobb eredmény érdekében.

MISSION ACCOMPLISHED

A Sine Mora nem robbantott forradalmat a műfaján belül, de sikeresen teljesíti azt a vállalást, hogy megszólítsa a szélesebb rétegeket is, mindezt úgy, hogy hű maradt a shoot 'em upok gyökerekhez, így a rajongókhoz is. A bárki számára élvezhető játékmenetet pedig olyan vizuális és muzikális körítéssel támogatták meg, amitől szó szerint leesik az ember álla. Kipróbálását minden X360 tulajdonosnak melegen ajánljuk.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
Digital Reality és Grasshopper Manufacture

MŰFAJ
shoot 'em up

MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

A klasszikus shoot 'em up műfaj mindenki számára élvezhető példánya, fergeteges látvánnyal és minőségi hanganyaggal megtámogatva.

GRAFIKA:	95%
HANG:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

PRO

Egyaránt kiszolgálja a casual és a hardcore réteget. Hihetetlen vizuális élmény, remek történettel.

KONTRA

Nehéz belekötni. Talán csak a magyar felirat hiányzik...

92%

AZ ÖRDÖG ELSÍRJA MAGÁT

Devil May Cry® HD Collection

[ÍRTA CHOCHO] **A DMC HD gyűjtemény az egyik leginkább várt modern kiadás volt, de a Capcom nem ugrotta meg a rajongók által támasztott lécet. Sőt, az első rész úgy, ahogy van, rossz, a HD Collection javítás után kiált...**

Mostanság tobzódunk a különböző HD kiadásokban, s bár sokuk nem jut el odáig, hogy a magazinban is szó essen rólunk, a PC Guru Online-on nem egy ilyen pakkot bemutattunk már. Azok többsége semmilyen relációt nem mutatott a PC-vel, a Devil May Cry viszont kivétel, hisz a sorozat legjobbjainak tartott harmadik és negyedik részek szeretett platformunkon is megfordultak az elmúlt években. Így aztán örvendtünk, mikor megtudtuk, hogy a Capcom a jó öreg démonvadász Dante történetét is feldolgozza mai konzolokon – kár, hogy a lelkesedésünk nem tartott sokáig.

A TRILÓGIA

Bár esélyes, hogy olvasónk találkozott már a sorozattal, a csomagból két játék sosem jelent meg PC-re, sőt, Xboxra egyik rész se jött ki a negyediken kívül, így érdemes végigzongorázni, hogy miről is van szó. A Devil May Cry játékok ötvözik a hack 'n slash stílust a shoot 'em uppokkal: adott egy pálya, rajta kismilló szörny, mi pedig, kezünkben karddal és pisztollyal, megpróbáljuk elintézni őket. A szinteket összekötő némi sztori, melynek fontosabb pontjain egy-egy főellenfél állja utunkat. A történet egyszerű, de a sorozat stílusához remekül illeszkedik. Középpontjában egy Dante nevű férfi áll, aki félig ember, félig démonúr Sparda fia. Sparda, bár a Pokol szülötte volt, kétezer évvel ezelőtt a halandók oldalára állt, hogy legyőzze az értelmetlen pusztítást élvező, az emberiséget kizsigerelő démonok hordáit, visszakergetve őket a föld alá. Sparda szelleme fiában él tovább, aki azért kicsit más, mint amilyen az örege volt: nagyszájú, arrogáns, okos, vicces, és az égvilágon semmit sem vesz komolyan – mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy céget alapít Devil May Cry néven, melynek fő profilja a természetfeletti fenyegetések elhárítása. Hősünk három játékon át igyekszik megtartani az egyensúlyt Föld és Pokol között, igaz, a játékok kronológiai sorrendje nem követi a számozásukat. A Devil May Cry 3 a széria előzménye, így tulajdonképpen az első rész, melyet a tényleges nyitóepizód, majd a Devil May Cry 2 követ.

AZ ÖRDÖG A RÉSZLETEKBEN LAKOZIK

Bár belemehetnénk, hogy melyik rész a legjobb, felesleges, elég, ha annyit tisztázunk, hogy a Devil May Cry 2 a maga idején nagy csalódás volt a rajongóknak, mára viszont belesimult a kissé koros szériába. Sokkal fontosabb tehát, hogy miként sikerült átültetni Dante kalandjait a jelen gépeire, illetve hogy mennyit öregedtek a játékok az elmúlt években (ne feledjük, az első rész több mint tíz éve jelent meg). Nos, utóbbi kérdésre könnyű válaszolni: keveset. Egyedül a bosszantó fix kameranézet okozhat kellemetlen pillanatokat, minden más szuperül működik. A harc élvezetes, a szörnyek látványosak, a sztori kellően butácska, Dante pedig elég tökös hozzá, hogy elszórakoztassa a nagyérdeműt. A fájó pont tehát, mint oly sokszor, most is a szegényes portolásban keresendő. Először is, a 2001-ben megjelent Devil May Cry konkrétan élvezhetetlen, mert a program valamiért csigatempót diktál. Dante lassított felvételben mozog, az átvezető videók alatt pedig gyorsabb a hang, mint a kép – ennek okára a konzolos tudásban kimeríthetetlen Wilson kolléga világított rá, vélhetőleg a PAL és NTSC formátumok közötti különbségek miatt ilyen a játék, ez viszont megbocsáthatatlan, reméljük, hogy hamarosan kapunk majd egy masszív javítást. A második és harmadik részek rendben vannak, jól futnak, és jól is néznek ki, de az átvezető CGI videókat a készítők csak simán összenyomták, hogy beleférjenek a 16:9-es képarányba. Ez a sokszor eleve torz kameranézetnek hála nem olyan feltűnő, de azért valljuk be, meglehetősen olcsó trükk, 2012-ben egyáltalán nem ezt várjuk.

A slendrián portolás jócskán levon a HD Collection értékéből, de a legnagyobb rajongóknak még így is megérheti beszerezni.

ÖRDÖG ÉS POKOL!

Bár a játékok még most is élvezetesek, és az első részt remélhetőleg kipofozza a Capcom, ezen felül azért akad még pár kellemetlenség, amit egyszerűen nem tudunk megmagyarázni. Ilyen, hogy a játékok sokat töltenek, mintha csak valami emulátor futna alattuk, ami elszívja a gépek erőforrásait. Hasonlóan buta dolog, hogy az egyes DMC-k között nem tudunk automatikusan váltani, mert a játékokból nem lehet visszajutni a lemez főmenüjébe. Ha tehát meguntuk a lassított felvételben kaszaboló Dantét, és szeretnénk átnyergelni a második részre, muszáj kilépnünk a dashboardra, és újraindítani az egész HD Collectiont. Most komolyan, olyan nehéz lenne ezt megoldani, kedves Capcom?

Összességében viszont a játékok még így is megérik a cirka 40 eurós árat, de az első felvonás „minősége" megbocsáthatatlan: ha nem jön ki egy patch mihamarabb, tessék levenni 20%-ot az értékelésből, mert ez esetben átvertek bennünket, hűséges Devil May Cry fanokat.

ADATOK

KIADÓ **Capcom**
FEJLESZTŐ **Capcom**
MŰFAJ **akció**
MULTI **nincs**

ÉRTÉKELÉS

A DMC HD pakk jó vétel lehet a rajongóknak, vagy a nosztalgiázóknak, igaz, az első rész hanyag portolását nehéz lenyelni. Mi bizakodunk a közelgő javításban.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
A játékok a koruk ellenére még mindig élvezetesek, és a feltuningolt grafika is szép lett.

KONTRA
Az első részhez kell egy patch, és az eltorzított videók sem a legjobbak.

70%

Amelyik részt nem baltázták el, az egészen jól néz ki HD-felbontásban.

[ÍRTA MO] **Az EA a FIFA Street mellett idén tavasszal egy másik, évek óta parkolópályán lévő sport sorozatot is újraélesztett. Már amennyiben a szakadékokkal tarkított hegyoldalban történő, trükkökkel és lavina előli meneküléssel színezett snowboard lesiklás sportnak tekinthető.**

HALÁLOS CSÚSZÁS

Az immár tizenkét esztendős múltra visszatekintő SSX széria a hódeszka és az arcade stílus kedvelőinek nagy favoritja, hiszen a valódi snowboard érzet helyett az elképesztően látványos, ám a valóságban kivitelezhetetlen trükkökön van a hangsúly. A széria legutóbbi darabja Wii-n jelent meg SSX Blur néven még 2007 folyamán, az EA pedig úgy döntött, hogy ideje reaktiválni a régi szereplőket egy halálos túra erejéig. A 2012-es verzióban ugyanis a szaltók mellett a túlélés játssza a főszerepet, hiszen a hódeszkás mutatványainkat a világ legveszedelmesebb hegyoldalain kell végrehajtanunk az SSX csapatának kötelékében, ráadásul az áruló társunk által vezetett rivális snowboard teamet megelőzve. A sztori kissé bárgyú és műfajidegen, de oda se neki, hiszen úgyis az adrenalin pumpáló akció a lényeg. A karaktereket bemutató, trendi képregényes megoldás amúgy még jól is nézne ki, ám kinek van kedve elkényeztetett milliomos csemeték idegesítő pózolását figyelni, ha közben a Himalája csúcsáról indulhatunk veszélyes lesiklásra?

SNOWBOARD PÁLYA A VILÁG

A sztorimód során a világ 28 nyaktörő pályáját járjuk be: ugrálhatunk a Sziklás-hegység ormain, versenyezhetünk az Andok hófödte szikláin, vagy csúszhatunk az Alpok meredek lejtőin. A lesikló útvonalak ugyan nem valósak, maga a terep viszont annál inkább, hiszen a fejlesztők a NASA-tól kapott topográfiai adatok alapján modellezett hegyvonulatokra építették fel az egyes pályák dizájnjait. Ennek megfelelően a környezet elképesztő részletességgel jelenik meg, minden pixel a helyén van, egyszóval gyönyörű a játék. Persze nem csak a táj, a versenyzők animációja és a nyomunkban felkavarodó hó is kifogástalan. Talán csak néhány megbicsakló földet érés zavaró picit, de ez már csak szőrszálhasogatás.

A tájban gyönyörködni egyébként nem lesz sok időnk, ugyanis az egyes régiókban hármas csomagokban kell teljesíteni a kihívásokat: a mind látványosabb és bonyolultabb kunsztok kivitelezésére alkalmas trükkpálya és a gyorsasági lesiklás mellett egy túlélő szekció is helyet kapott, melynek tényleg csak annyi a lényege, hogy élve érjünk célba. Ezt sziklák, szakadékok, kidőlt fák, illetőleg a csontig hatoló hideg, az oxigénhiány, a sötét vagy éppen egy kisebb lavina igyekszik majd megakadályozni. Éppen ezért a túléléshez speciális felszerelésre lesz szükségünk, amiket a versenyeken szerzett tapasztalati pontok beváltásával szerezhetünk be. A rengeteg féle-fajta hódeszka és ruha mellett manővereket segítő hóekét, tátongó szakadékok feletti átrepülést biztosító wingsuitot, vagy testi épségünket óvó védőfelszerelést is vásárolhatunk, de ez csak pár dolog a játék során megnyitható rengeteg használati tárgyból. Az elavult vagy megunt cuccokat pedig nyomott áron ugyan, de eladhatjuk, így juttatva magunkat egy kis extra bevételhez, ami elkél, ha minőségi darabokkal szeretnénk feltölteni a készleteinket.

GYAKOROLNI, GYAKOROLNI, GYAKOROLNI

Mielőtt belevágnánk a World Tour alatt elérhető karrierbe, érdemes orrvérzésig gyakorolni az Explore menüpontban, ahol azonnal hozzáférünk az összes pályához és versenytípushoz, ugyanis a játék meglehetősen nehéz lett. Ha első helyen szeretnénk végezni, akkor bizony nem engedhetjük meg magunknak azt a luxust, hogy rosszul fogjunk talajt egy-egy ugrás során, illetőleg az extra felszereléseket is magabiztosan kell kezelnünk. Nem beszélve a trükkök elsajátításáról, hiszen a gép főként ebben tűnik majd befoghatatlannak. A kontroller jobb analóg karját, a gombokat és a ravaszokat villámgyorsan és jó ütemérzékkel kombinálva késztethetjük akrobatikus mozdulatokra hódeszkásunkat, amiket ha elég jól variálunk, akkor további extra tapasztalati pontokat jelentő über-trükköket vihetünk véghez. Meglehetősen izomlázas meló, és nem elegendő random nyomogatni a kontrollert hozzá, ráadásul mindeközben fél szemmel a terep jelentette veszélyekre is figyelnünk kell. Hogy mégis legyen némi sikerélményünk, a fejlesztők tettek néhány engedményt a játékba. Egyfelől nem feltétlenül kell az első helyen végeznünk a futamokon, szolidabb eredménnyel is átléphetünk a következő versenyre, másfelől lesiklás közben lehetőségünk lesz visszatekerni az időt pár alkalommal – értékes XP-t és másodperceket elvesztegetve, ám mégis jól jön a dolog, ha mondjuk éppen egy 200 méter mély szakadékba sikerül fejest ugranunk.

A Global Event menüpontban elérhető multiplayer versengéshez ugyan online pass szükségeltetik, különben nem számolódnak el az így elért eredményeink, de a saját és a barátaink fejlődését és rekordjait folyamatosan nyomon követő, és ez alapján kihívásokat állító RiderNet rendszer, illetőleg a mindenki számára nyitva álló, folyamatosan megújuló versenyek rengeteg szórakozást biztosítanak. Virtuális hódeszkákat felcsatolni, és irány a digitális lejtő!

ADATOK

KIADÓ
EA Sports

FEJLESZTŐ
EA Canada

MŰFAJ
Sportjáték

MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

Igazán jól sikerült reboot az SSX, ami vélhetően nem csak a sorozat rajongóit, hanem az arcade címek kedvelőit is meggyőzi majd: érdemes snowboardra pattanni még így a tavasz beköszöntével is.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Szemet gyönyörködtető grafika, ötletes menürendszer, izgalmas játékélmény és élvezetes multiplayer opciók.

KONTRA

Felesleges és faék egyszerűségű komment, néhány apróbb animációs hiányosság és néhol brutálisan nehéz játékmenet.

83%

Hihetetlen mutatványok, őrült helyszínek, izzasztó feladatok, na és persze egy snowboard – ezt kínálja az új SSX.

ÚJ BŐR! JÓ BŐR!

FIFA Street

[ÍRTA MO] **Az EA a háromszoros aranylabdás Lionel Messi mellé szerencsére némi valóságot is igazolt utcai futball játékának negyedik részéhez. A franchise újraértelmezése egészen jól sikerült, így indulhat végre a joga bonito!**

Joga bonito (ami portugálul annyit tesz „gyönyörű játék"), hiszen a kispályás labdarúgás – a gólok mellett – leginkább az egyéni képességekről, a pengés trükkökről és a közönségszórakoztató cselekről szól. Sokan pontosan emiatt szeretik a labdarúgás ezen válfaját, hiszen a nagypályás változatához képest egy látványosabb, pergőbb játékról van szó, az EA pedig jól érzett rá 2005-ben, hogy ennek a sportágnak is van keresnivalója a videojátékok piacán.

A franchise nyitó darabja még úgy ahogy hű próbált maradni a kispálya sajátságos kultúrájához és szabályaihoz, de ezt követően lehangoló mélyrepülésbe kezdett a széria, és a röhejes, rajzfilmszerű futballistákat felvonultató FIFA Street 3-mal csapódott csúnyán a talajba 2008-ban. A fejlesztők valamiért úgy gondolták, hogy az utcai futball önmagában nem elég izgalmas a játékosok gép elé ültetéséhez, ezért a fizika törvényeire fittyet hányó cselsorozatokkal, kondenzcsíkot húzó szuperlövésekkel igyekeztek szükségtelenül felturbózni a játékmenetet. A 2012-es verzió nemcsak címében jelzi, hogy szakítani kíván ezzel a szemlélettel (elmaradt a négyes sorszám), hanem végre valahára komolyan is veszi magát. Talán már a legvérmesebb kispályás focirajongók sem hittek abban, hogy az EA hányattatott sorsú sorozata magára talál valaha, de örömmel jelentem: a FIFA Street kétségtelenül a legélethűbb, utcai focis játék, ami valaha készült.

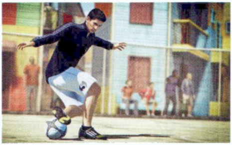
A kispálya szépsége, hogy a meccsek akciódúsak, és bőven van lehetőség figurázni

REALISZTIKUS REBOOT

Erről pedig a FIFA 12 igencsak jól sikerült motorja kezeskedik, így az utcai változat nemcsak grafikájában kifogástalan, de a játékmenet ugyancsak rendben van. A Street örökölte a nagypályás testvér erényeit, és sajnos annak (kevéske) hibáit is: a fizikai kontaktusokért felelős Impact Engine, a precíziós labdavezetés és a passzrendszer ugyanúgy működnek (vagy éppen nem működnek), ahogyan azt megszokhattuk a FIFA 12-ben. Az újdonságot a Street Ball Control nevű irányítási rendszer jelenti, ami remekül muzsikál, segítségével minden egyes labdaérintésünket kontrollálhatjuk, így elképesztően látványos cselsorozatokat és fifikás átadásokat csalhatunk ki aranylábú futballistáinkból a jobb analóg kar segítségével. A rengeteg trükköt (bő kétszer annyit, mint a FIFA 12-ben) ráadásul gördülékenyen össze is fűzhetjük, így csak a fantáziánk és a reflexeink szabhatnak határt annak, hogy miként romboljuk porig az ellenfél védelmének önbizalmát. A védelem jelen esetben nem holmi szóvirág, mert a sorozat történetében először többé-kevésbé tisztességesen védekezhetünk is, bár érthető módon a program ezen része sokkal kisebb hangsúlyt kapott. A játékmenet emiatt talán lassult egy kicsit, de a szűkebb pályákon még így is elég dinamikus és pergő a mérkőzések ritmusa, továbbá a csapatjáték egy nüansznyival összetettebb lett, mint a korábbi epizódokban.

RÚGD ONLINE!

A World Tour menüpont alatt található karriermód adja a játék igazi tartalmát, melyben focistánk megalkotása utána a helyi srácokat összeszedve csapatot kell szerveznünk, hogy leharcolt játszótéri betonpályáról indulva egyre jobb és jobb gárdákkal megmérkőzve jussunk el a kispályás labdarúgás csúcsára. A játékmenet



ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
EA Canada

MŰFAJ
sportjáték

MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

A széria bíztató újrakezdése vérbeli kispályás futballal és kisebb-nagyobb csiszolnivalókkal. Remek kikapcsolódás a foci szerelmeseinek, kellő tartalommal és kihívással.

GRAFIKA:	85%
HANG:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

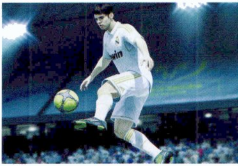
PRO

A sorozat feltámadt, így a FIFA Street a legjobb utcai futballjáték a piacon, tartalmas karriermóddal és rengeteg online lehetőséggel.

KONTRA

A játékmenet megörökölte a FIFA 12 hibáit, ami ott nem működött rendesen, az sajnos itt sem fog.

80%



Lionel Messi a kispályán is megállja a helyét, legalábbis akkor, ha jó kezekbe kerül a kontroller

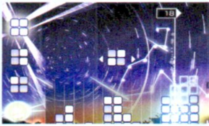
izgalmas és változatos, hiszen a különböző tornákon, kihívásokon eltérő stílusú megmérettetések várnak ránk (időre, gólra, cselekre, kötények kiosztására játszott mérkőzések, és végre valahára futsal is), a győzelmekkel újabb helyszíneket (ebből harmincötöt találunk, a háztetőn kialakított dühöngőtől a parkettával borított arénáig), töméntelen mennyiségű ruhát, kiegészítőt, és csapatot nyithatunk ki. A mérkőzésen mutatott játékunk, cseleink függvényében pontokat gyűjtünk, amiket a játékosaink képességeinek fejlesztésére használhatunk. Minél nagyobb a hírnevünk, annál rangosabb ellenfelekkel mérhetjük össze erőnket, így természetesen a világ legnépszerűbb klubcsapatai sem maradhatnak ki ebből a felhozatalból.

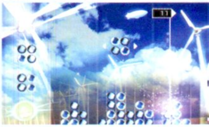
Megannyi válogatott és sztárgárda mellett saját kreált együttesünkkel is részt vehetünk online megmérettetéseken a Street Network nevű közösségi hálózaton keresztül, ahol akár az ismerőseinkből szervezett brigáddal is kiállhatunk más játékosok alkotta csapatok ellen. Továbbá megoszthatjuk és összehasonlíthatjuk teljesítményünket másokéval, tanulhatunk új trükköket, posztolhatunk videót „A hét gólja" kategóriában, valamint értesíthetjük barátainkat a játékban elért eredményeinkről. További jó hír, hogy a FIFA sorozatban létrehozott Virtuális Profinkat pár kattintással importálhatjuk a játékba, mely automatikusan csatlakozik a FIFA 12-beli Football Club felhasználónkhoz is, így a bőrt az utcákon rúgva is gyűjthetjük a pontokat kedvenc klubcsapatunknak a globális pontversenyben. Kell ennél több, hogy egy futball fanatikus jó pár hétre elfoglalja magát? Na, ugye!

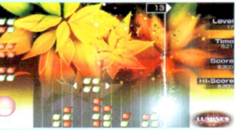
Lumines: Electronic Symphony

[ÍRTA **BATE**] **A Tetris színekkel és kombókkal felturbózott „inkarnációja" PS Vitán is tiszteletét tette, és ahogy az lenni szokott, pillanatok alatt rabul ejtett minket.**

Első pillantása a Lumines nem tűnik többnek egy sima Tetris-koppintásnál, ahhoz pedig, hogy meggyőződj ennek az ellenkezőjéről, le kell ülnöd játszani vele. Ha ez megtörtént, onnantól nincs menekvés, a játék beszippant, órákra, napokra, hetekre. Játékmenetében az Electronic Symphony egyszerű program: a pálya tetejéről potyognak lefelé a két színből álló négyes blokkok, nekünk pedig ezeket úgy kell terelgetnünk és forgatnunk, hogy leérkezésükkor minimum négy, de annál lehetőleg több egyszínű terület jöjjön össze. Ha sikerül összehoznunk az egyszínű blokkokat, akkor azok nem tűnnek el automatikusan, hanem a képernyőn balról jobbra haladó idővonal radírozza ki őket – a lényeg tehát az, hogy egyszerre minél több egyszínű blokkot állítsunk össze, még mielőtt az idővonal végighaladna rajtuk. Mindez leírva roppant egyszerű feladatnak tűnik, ám a hosszú és sikeres játék komoly odafigyelést, tervezést és koncentrációt igényel, ráadásul helyenként villámgyorsan kell dönteni, és pontosan fel kell mérnünk azt is, hogy a különleges képességekkel bíró elemeket hova érdemes beilleszteni. Kaphatunk olyan extrát, ami minden egymás mellett lévő egyszínű blokkot eltüntet, illetve jöhet olyan bónusz, ami teljesen átvariálja a már lerakott elemeket. A játékot addig folytathatjuk, amíg a blokkok képesek aláhullani, a monotonitást pedig a Lumines-sorozat legnagyobb ütőkártyája, a folyamatosan változó stílus és zenei aláfestés gátolja meg. A meneteket ugyanis sosem egyetlen pályán játsszuk, a program a teljesítményünk függvényében léptet át minket újabb és újabb szintekre, ahol nem csak a látvány és a muzsika, de a pálya tulajdonságai is változnak. Gyorsabban potyogó elemek, lassabban mozgó idővonal – olyan funkciók, amelyek másfajta játékstílust követelnek, így a blokkok helyezgetése szinte egy percre sem válik unalmassá. Ha elég ügyesek vagyunk, akkor egyetlen menet akár órákon át, tucatnál is több pályán keresztül tarthat, a teljesítményünk függvényében pedig szintet lépünk, aminek köszönhetően visszatöltődő bónuszokat biztosító avatarokat és új skineket (azaz pályákat) nyithatunk meg. A Lumines jó reflexeket és kiváló megfigyelő-képességet igénylő, hihetetlenül addiktív játék, amit egész egyszerűen minden PS Vita tulajdonosnak muszáj kipróbálnia – legalább a letölthető demó erejéig.







ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**
FEJLESZTŐ **Q Entertainment**
MŰFAJ **puzzle**
MULTI **van**

GRAFIKA: **95%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO
Hosszú távon is tartalmas és változatos szórakozást biztosít, zseniális látvánnyal és szuper zenei anyaggal.

KONTRA
A multi nem online, közös wifi kapcsolat szükséges hozzá, a hátsó tapipadot igénylő bónuszvisszatöltő fukció pedig szimplán értelmetlen.

95%

Rayman Origins

[ÍRTA **BATE**] **Rayman a nagy konzolokat és a PC-t már meghódította, ha pedig így belejött, akkor a Sony új kézi konzolja sem maradhat ki a sorból. Ha még nem játszottál vele, de van Vitád, akkor itt a remek alkalom a pótlásra.**

A Rayman Origins lenyűgözött minket, ebben nincs vita, hiszen mind a konzolos, mind a PC-s verziót magasztaltuk, méghozzá nem érdemtelenül, hiszen a Michel Ancel vezette Ubisoft Montpellier olyan platformjátékot tett le az asztalra, amit nem lehetett nem imádni. Fantasztikus karakterek, elképesztően kidolgozott és változatos látvány, olyan játékmenettel, ami fokozatosan nyitja meg a karakterek képességeit, és több tucat pályán keresztül is képes újdonságokat, új trükköket, meglepő és vicces megoldásokat mutatni, ráadásul a Rayman Origins még könnyűnek sem nevezhető, hiszen azoknak, akik ki akarták maxolni a programot, bizony igencsak fel kellett kötni az alsóneműt. A Ubisoft Montpellier munkája tehát kétségtelenül az elmúlt évek egyik legjobb platformjátéka, és a debütálás óta kapható a Sony új kézi konzoljára is – méghozzá szinte ugyanabban a változatban, ahogy már PC-n, X360-on és PS3-on megtapasztalhattuk.

Nem csalás, nem ámítás, a Vitás Origin egyetlen kivételtől eltekintve ugyanazt az élményt nyújtja, mint a „nagytestvérei". A látvány a kézi kütyün is elképesztően színes és részletes, ráadásul a képernyő méretét egy mozdulattal állíthatjuk, így mindenki megtalálhatja a saját szemének ideális beállításokat. A karakterek, a pályák, az extrák, egyszóval a tartalom szempontjából szinte semmi nem hiányzik ebből a verzióból, így Rayman a Vitán is hosszú távú szórakozást biztosít, rengeteg önfeledt órával, és kellő mennyiségű kihívással. Az egyetlen különbség a korábbi verziókhoz képest, hogy a kézi konzolos verzióból kikerült a kooperatív mód, így nincs lehetőségünk a közös játékra. Viszont megjelent helyette a Ghost menüpont (amikor egy szellemképet „üldözünk" a játék pályáin), amiben egyrészt versenyezhetünk a gép ellen, illetve a Vitán alapból megtalálható közösségi szolgáltatás, a Near segítségével megszerezhetjük a barátlistánkon szereplő játékosok pályarekordjait, és akár meg is dönthetjük azokat.

Mindent egybevéve a Rayman Origins a Vitán is egy nagyszerű játék, olyan program, ami 100%-ban megéri az árát, hiszen műfajának egyik legjobb darabja, ráadásul hosszú távon képes kitölteni az ember szabadidejét.

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**
FEJLESZTŐ **Ubisoft Montpellier**
MŰFAJ **platformjáték**
MULTI **nincs**

GRAFIKA: **95%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO
Szép, tartalmas és élvezetes játék, fokozatosan erősödő nehézséggel.

KONTRA
A kooperatív mód kikerült a kézikonzolos verzióból.

92%

Ultimate Marvel vs Capcom 3

[ÍRTA BATE] **A verekedős játékok nem csak a nagy konzolokon élik reneszánszukat, de a handheld eszközökön is. Nemsokára érkezik a Vitás Mortal Kombat, a Ultimate Marvel vs Capcom 3 pedig a megjelenéstől nyúzható.**

A Capcom nem lacafacázott, mikor a nemrégiben ismét felélesztett verekedős szériájuk, a Marvel vs Capcom harmadik részét átportolták PS Vitára. A Sony kézi konzolján lényegében ugyanazt a kipolírozott Ultimate verziót kapjuk, amiről már a 2012/02-es PC Guruban is ejtettünk néhány szót. A műfajt a Vitán jelenleg a Reality Fighters és az UMvC3 képviseli, és ha egy jó verekedős játékot szeretnétek, akkor inkább az utóbbit válasszátok. Ugyan a Capcom üdvöskéje sem tökéletes, hiszen a fejlesztők nem nagyon erőltették meg magukat, hogy kihasználják a Vita képességeit, de magába a beltartalomba nem nagyon lehet belekötni, hiszen itt is

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom/Eighting

MŰFAJ
verekedős

MULTI
van

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Mindent tud, amit a nagykonzolos verziók...

KONTRA
...de semmivel sem többet.

80%

megtalálhatjuk a Marvel és a Capcom 48 választható hősét, a már ismert játékmódokat és az online lehetőségeket is. Bónuszként jelen van a nagykonzolon csak DLC formájában elérhető Heroes and Heralds módozatot, illetve az Arcade opció Touch névre keresztelt, az érintőképernyőt is használó verziója, amiben az elülső felületet böködve harcolhatunk. Sajnos ennek a játékmódnak az önbizalom növelésen túl sok értelme nincsen, ugyanis a küzdelem szinte teljesen automatizált, a karaktereink az érintésünk nyomán random dobálják a legdurvább kombókat, és lényegében különösebb erőlködés nélkül győzhetjük le a kisorsolt ellenfeleinket. Szerencsére a program többi részében megmaradt a játékra jellemző nehézségi szint, ahol szükséges a karakterek és a speckók ismerete ahhoz, hogy valóban eredményesek lehessünk. Az online lehetőségeket pedig itt is csak akkor érdemes feszegetni, ha a gép ellen már profik vagyunk, és fel vagyunk készülve arra, hogy a világháló másik felén tanyázó őrültek szinte pillanatok alatt képesek felmorzsolni még a legütősebb csapatösszeállításunkat is. A körítés szempontjából panaszkodni nincs okunk, a játék hozza az eltúlzott, színes, képregényes látványt, a kombók és a szuper támadások Vitán is kiválóan néznek ki, ám a lényeg ezúttal is az, hogy ha szereted a műfajt, akkor az UMvC3 hetekre, hónapokra elég szórakozást biztosíthat a számodra.

Touch My Katamari

[ÍRTA BATE] **A japán játékfejlesztés egyik legbetegebb, egyben legélvezetesebb játékcíme, a Katamari nem maradhatott ki a Vita kínálatából sem. A lehetőségeket ugyan kicsit megnyirbálták, de az élmény így is megmaradt.**

Ha esetleg nem vagy képben a Katamari játékokat illetően, akkor itt egy kis gyorstalpaló. A Katamari egy ragadós golyót takar, amihez szinte minden létező dolog odatapad, minek köszönhetően a labdacs egyre nagyobbra duzzad. A játék lényege tulajdonképpen annyi, hogy a golyót irányítva egyre több cuccot szedjünk fel, és így egyre nagyobbra növesszük azt. Kezdetben persze csak egész kicsi dolgok tudnak a Katamarinkra tapadni, de ahogy haladunk előre a játékban, úgy lesz lehetőségünk egyre nagyobb objektumokat „bekebelezni", és itt a nagy tényleg nagyot jelent, tehát nyugodtan ideképzelhettek házakat vagy akár hidakat is. Habár elsőre ennek nem sok értelme van, de a japán fejlesztők ezt az elborult alapötletet is képesek voltak játékká formálni és célokkal megtölteni, és ha az ember egyszer belekezd a Katamari gurigázásába, akkor utána már nehéz lesz abbahagyni.

Nincs ez másképp a Vitás Touch My Katamari esetében sem, ahol összesen 15 pálya várja, hogy végigromboljunk rajtuk. A fő feladatunk szinte minden esetben az, hogy adott idő alatt adott méretűre duzzasszuk a golyónkat, ám a „küldetések" során oda kell figyelnünk egyéb célokra is, így ha például sportos Katamarit szeretnénk, akkor az ehhez kapcsolódó tárgyakra kell „ráhajtani", ha viszont gyerekeset, akkor a játékokat és az édességeket kell előnyben részesítenünk. A játék a gyűjtögetést és a duzzadást követően értékeli a teljesítményünket, és cukorkákkal jutalmaz minket, amit aztán új zenékre, speciális játékmódokra, vagy éppen kismillió hacukára költhetünk. A játékélmény számottevően nem változott a 2004-es alapjátékhoz (Katamari Damacy) képest, egyedül az irányítás finomodott kicsit (már ugrálhatunk is, illetve az érintőképernyő segítségével akár több irányba is nyújthatjuk a golyónkat), minden más (a dizájn, az átvezetők, a feladatok) viszont maradt a régiben.

ADATOK

KIADÓ
Namco Bandai

FEJLESZTŐ
Namco Bandai

MŰFAJ
akció/puzzle

MULTI
nincs

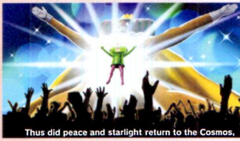
GRAFIKA: **70%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
A teljesen bolond játékélmény és hangulat még mindig berántja az embert.

KONTRA
Hiányzó funkciók, újra a már ismert elemek, újdonság pedig egy szál se.

75%

A teljesen abszurd, de mégis aranyos hangulat továbbra is jelen van, azonban az újdonságok hiánya miatt az új epizódnak enyhén rókabőr szaga van, arról nem is beszélve, hogy számos opció (kooperatív, kompetitív mód) teljesen kimaradt a programból. Ennek ellenére a Touch My Katamari még mindig jópofa szórakozás, felüdülés a megszokott kínálathoz képest, de egy kis vérfrissítést, több és nagyobb pályákat, illetve mindenféle extra funkciókat azért még el tudtunk volna viselni.



TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK

DUNGEON SIEGE III Egy nagynevű klasszikus korrekt folytatása

ÉRTÉKELÉS **83%** ÁRA **2290 Ft** KIADÓ **Square Enix** FEJLESZTŐ **Obsidian Entertainment**

Tavaly nyáron jelent meg a legendás Dungeon Siege széria harmadik része, amelyben az eredeti alkotók ugyan már nem nagyon vettek részt, de ennek ellenére az Obsidian Entertainment munkája (ahogy az lenni szokott) egészen elfogadható lett. Jó szerepjátékhoz híven az induláskor rögtön négy karakter közül választhatunk, aztán vár ránk a feldúlt világ, ahol nekünk kell majd rendet tennünk. Ugyan a Dungeon Siege III semmit nem tesz hozzá a műfaj megszokott elemeihez, azért a kötelezőt így is hozza, kellően tartalmas játékot kapunk, ahol kiváló fejlődési- és harcrendszer várja, hogy felfedezzük, és még csak nem is leszünk egyedül a kalandban, hiszen társak csatlakozhatnak hozzánk, akik aztán ki is veszik a részüket a harcokból. A sztori nem váltja meg a világot, de azért bőven a képernyő előtt tartja az embert, és még a körítés is rendben van, a hangok és a látvány terén nem lehet panaszunk a programra. Ha olcsón (3000 Ft alatt) szeretnél egy korrekt RPG-t, akkor a Dungeon Siege III lesz a te játékod.

Ha egy pók már nem elég SPIDER-MAN SHATTERED DIMENSIONS

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **2290 Ft** KIADÓ **Activision** FEJLESZTŐ **Beenox**

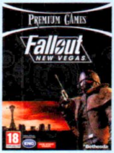
Jelen számunk bemutató rovatában már foglalkoztunk a Beenox fejlesztőstúdió legújabb Pókemberes játékával (38. oldal), most pedig a csapat legjobban sikerült hálószövős programját ajánljuk a figyelmetekbe. A Shattered Dimensions ugyan szakított a sandbox játékmenettel, és lineáris pályákra szorított kalandot kínál a nagyérdeműnek, de cserébe kapunk 4 különböző Pókembert (klasszikus, Ultimate, Noir, 2099) és ezzel négy különböző hangulatot. A falmászó rajongóinak igazi kánaán ez a program, de azok is kiválóan elszórakozhatnak vele, akik amúgy nem táplálnak mély érzelmeket a pókfej irányába. A négy különböző hős részben eltérő képességekkel rendelkezik, így az amúgy repetitív akcióban azért mégis akad egy kis változatosság, a feladatunk pedig nem más, mint hogy keresztülverekedjük magunkat az adott pályákon, amelyeknek a végén rendszerint egy-egy főellenfelet (Kraven, Elektro, Homokember, stb.) is el kell intézni. A Shattered Dimensions nem zseniális alkotás, de még így is kellemes szórakozást biztosít jó pár órára.

FALLOUT 3: GAME OF THE YEAR EDITION A teljes csomag!

ÉRTÉKELÉS **97%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Bethesda** FEJLESZTŐ **Bethesda**

A Fallout 3-ról már jó pár alkalommal olvashattatok a PC Guru hasábjain, ami nem a véletlen műve, hiszen minden egyes alkalmat megragadunk, hogy felhívjuk a figyelmeteket erre az FPS-köntösbe ültetett kiváló szerepjátékra. Nincs ez másképp most sem, és ezúttal egy tényleg kihagyhatatlan vételről szeretnénk információkat megosztani veletek. A Fallout 3-nak ugyanis már kapható a Game of the Year kiadása, méghozzá kellően baráti áron (5000 Ft alatt), és a csomag ezúttal nem csak az alapjátékot tartalmazza, de az összes kiegészítőt is: Operation Anchorage, The Pitt, Broken Steel, Point Lookout, Mothership Zeta. Adott tehát egy szerepjáték, amivel akár 80-100 órát is bőven el lehet tölteni, mellé pedig az összes kiegészítő, amelyek újabb – minimum – 30 órával tolják ki a Fallout 3 játékidejét. Ha tehát rengeteg szabadidőd van, és nem rettegsz a rádioaktív pusztaságoktól, akkor ennél jobb vétellel mostanában nem igen fogsz találkozni.

Újra vár a senkiföldje! FALLOUT: NEW VEGAS



ÉRTÉKELÉS **88%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Bethesda** FEJLESZTŐ **Obsidian Entertainment**

Az eggyel fentebbi kis cikkünkben a Fallout 3 kibővített változatáról ejtettünk néhány keresetlen szót, és akkor sincs baj, ha már végigvittétek a Bethesda posztapokaliptikus szerepjátékát (és az összes kiegészítőt), lévén a harmadik résszel egy időben ársávot váltott a Fallout: New Vegas is, így már az Obsidian által fejlesztett folytatás is beszerezhető 5000 Ft alatt. Ha pedig még nincs a birtokodban a játék, akkor itt a remek alkalom, hogy pótold, ugyanis ismét több tucat órányi kaland és felfedezés vár rád, és ezúttal még az atomháborút részben átvészelő New Vegasba is eljuthatsz. Társak, fejlődés, futurisztikus és kevésbé futurisztikus fegyverek, egymással hadakozó frakciók, kismillió küldetés és rengeteg választási lehetőség – címszavakban ez lenne a Fallout: New Vegas, és ha csak egy kicsit is sikerült felkeltenünk az érdeklődésedet, akkor ne habozz, ugyanis ezzel a programmal ismét hosszú távú szórakozást biztosíthatsz magadnak.

SHOGUN 2: TOTAL WAR A csatamező visszavár!

ÉRTÉKELÉS **95%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **Creative Assembly**

A múlt hónapban volt lehetőségünk bemutatni nektek a Shogun 2: Total War legújabb önálló kiegészítőjét, a Fall of the Samurai-t, most pedig már arról számolhatunk be, hogy az alapjáték ára zuhanásba kezdett, és meg sem állt addig, míg el nem érte az 5000 Ft alatti kategóriát. Mindez nem rossz árcímke egy alig egyéves játékért, és akkor arról még nem is beszéltünk, hogy micsoda játékélmény vár rátok, ha beruháztok erre a programra. A Total War sorozatot bemutatni biztos, hogy senkinek nem kell, elég ha annyit tudtok, hogy a Shogun 2 is hozza a Creative Assembly-től elvárható színvonalat. Átütő hangulat, szinte tökéletes kidolgozás, elképesztő látvány, a háború maga, rengeteg tartalommal és lehetőséggel. Kipróbálását nem csak azoknak ajánljuk, akik már otthonosan mozognak a Total War-széria berkeiben, de azoknak is, akiknek még eddig nem volt szerencséjük ehhez a sorozathoz. A Shogun 2 egy elképesztően összetett és lenyűgöző játék, amit minden stratégia rajongónak ki kell próbálnia, legalább egyszer.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

RAGE (5990 Ft), **Star Wars: The Force Unleashed 2** (5990 Ft), **James Bond 007 Blood Stone** (2290 Ft), **Spider-Man: Web of Shadows** (2290 Ft), **X-Men Origins: Wolverine** (2290 Ft)

Vektorok háborúja

[ÍRTA STÖKI] **Nyakunkon a Kinect Star Wars, ami isten tudja, hányadik játék a Star Wars szériában, de egészen biztosan volt már több mint száz elődje. Az egyik legelső az 1983-as játéktermi Star Wars, ami meg sem várta a filmtrilógia végét.**

Szögezzük le gyorsan: azért nem a '83-as Star Wars volt a legelső Star Wars-játék (Atari 2600-ra már egy évvel korábban kijött az Empire Strikes Back), de egészen biztosan ez volt a legjobb a korai felhozatalból. Itthon sajnos szinte kizárólag csak konverziókból lehetett megismerni, pedig játéktermi arcade gépben volt az igazi. Az ezeket a masinákat az olvasói szavazatok alapján rangsoroló Killer List of Video Games szerint például a játék minden idők 4. legjobb arcade gépe, csak a Pac-Man, a Galaga és a Donkey Kong előzik meg.

A HALÁLCSILLAG ROSSZ NAPJA

A játékgép sikerének titka egyrészt az volt, hogy a kor színvonalához képest félelmetesen jól visszaadta az 1977-ben bemutatott Csillagok háborúja hangulatát. Másrészt pedig egy új kontroller, amivel az Atari kísérletezett: a kormányszerű irányítót jobbra vagy balra fordítva lehetett forgatni a célkeresztet és kitérni, előre vagy hátra tolva pedig emelkedni vagy süllyedni, ezen kívül négy gomb volt a kontrolleren a négy különböző lézerlöveghez. Ebből talán már kitalálható, hogy a játékosnak egy X-szárnyú gépet kellett irányítania – de a játék mégsem szimulátor volt (mint a későbbi X-Wing), hanem egy úgynevezett rail shooter, vagyis egy olyan lövöldözős játék, amiben a játékos viszonylag kötött pályán halad, a mozgása voltaképpen arra korlátozódik, hogy irtsa az ellent és elmanőverezzen előlük. De ennyi bőven elég volt akkor, akárcsak a három pálya, amit a gép nyújtott (ha az ember végigjátszotta ezeket, kezdődtek elölről, csak eggyel nehezebb fokozaton, több ellenféllel). Az első pályán az űrben kellett Tie Fightereket lőni, miközben közeledtünk a Halálcsillaghoz, a másodikon a Halálcsillag felszínén repültünk lövegek között, a harmadikon pedig már a filmből is ismert, akadályokkal és ellenséges gépekkel teli árokban, aminek a végén be kellett küldeni a fotontorpedót a megfelelő lyukba, és már robbant is fel az egész űrállomás.

ADATOK

GYÁRTÓ
Sonic

FEJLESZTŐ
Mike Hally

KIADÁS ÉVE
1983

PLATFORM
Játéktermi arcade gépek

CSAK AZ EREDETI

A program fejlesztéséért felelős Mike Hally egy akkori interjúban kifejtette, hogy a játék készítése során végig szoros kapcsolatban állt a Lucasfilmmel. Így eshetett meg, hogy eredeti hangminták is kerültek a játékba. Miközben irtottuk a Tie-vadászokat, hol Han, hol Csubakka szólt be bátorítólag a rádiónkon, hol Darth Vader próbálta elvenni a harci kedvünket, hol pedig R2-D2 csipogott. És persze, amikor repültünk a Halálcsillag sebezhető pontja felé, az öreg Obi-Van is elmondta, hogy az Erő velünk van. A grafika is pazar volt, Hallyék vektorgrafikát alkalmaztak, és egész részletesen meg tudták így alkotni a környezetet, ráadásul a fekete háttér miatt a játékos eleve az űrben érezhette magát. A játékgép korának egyik nagy sikere lett – annak ellenére, hogy a Nagy Videojátékkrach idején jelent meg –, portolták is mindenhova ColecoVisiontól C64-án Amigáig. De az átiratok nem adták vissza azt az élményt, amit az eredeti, spéci kontrolleres játékgép. Ha esetleg valamelyik videojáték-múzeumban jártok (Berlinben van a legközelebbi nagy), érdemes kipróbálni.

A grafika ugyan csak vonalakból épült fel, de az élmény így is meghatározó volt azoknak, akik már 1983-ban kipróbálhatták.

Képzelőerő azért nem ártott, ha teljesen bele akartuk élni magunkat a Halálcsillag elpusztításába.

A grafika nem volt ilyen jó, de a hangulat azért átjött 1983-ban is.

Hiszti a vérzivatarban

[ÍRTA STÖKI] **A Mass Effect 3 szép lezárása kellett volna, hogy legyen az elmúlt évtized egyik legjobb szerepjáték-sorozatának. Mégis úgy lett emlékezetes – legalábbis egyelőre –, mint a játék, aminek a vége példa nélküli balhét kavart a fejlesztő Bioware körül. De vajon tényleg volt értelme a nagy nyígásnak? Melyek a botrány tanulságai?**

Aki esetleg lemaradt volna az év eddigi legnagyobb játékipari balhéjáról, annak megpróbálom röviden és spoilermentesen összefoglalni. Március elején két igazán remek Mass Effect után megjelent a harmadik, befejező rész. Pár nap múlva aztán elkezdtek felbukkanni, majd egyre szaporodni az olyan kommentek a BioWare fórumán, amelyek kritizálták a játék befejezését. Nem kicsit. Egy hét után a hőbörgő játékosok kórusa már olyan hangos volt, hogy eljutott a szaksajtóba is, szavazások születtek, egyet a BioWare is csinált – ezekből az jött le, hogy a játékosok legalább fele elégedetlen a befejezéssel, de volt, ahol 80-90 százalék körül alakult a fanyalgók aránya (persze azt érdemes észben tartani, hogy ezek egyáltalán nem reprezentatív felmérések).

EZ MÁR A VÉG?

A befejezést kritizálók egyrészt azt rótták fel, hogy a játékos korábbi (akár a legelső Mass Effect óta gondosan meghozott) döntései nem igazán vannak hatással a játék vérzivataros végére, másrészt azt, hogy a játék végi különböző befejezések nem térnek el kellően egymástól – holott a BioWare éppen az ellenkezőjét ígérte a játékot felvezető hirdetéseiben. Akadtak más kifogások is, de az említett kettő volt a két leggyakrabban hangoztatott probléma.

Hozzá kell tenni, hogy a játékosok egy része már amúgy is felpaprikázva várta a játékot. Januárban ugyanis megjelent egy Mass Effect regény Deception címmel, és már az is kellően felbőszítette a legnagyobb rajongókat. Állítólag a könyv – azon túl, hogy nem egy erős alkotás – több helyen ellentmond a korábbi regényeknek és a játék történéseinek. A visszafogottabb fanok ezt egy 14 oldalas dokumentumban taglalták, a kevésbé visszafogottak pedig 19 oldalnyi ragecomicban mutatták be a cselekményt (roppant szórakoztató alkotásról van szó, érdemes a neten rákeresni).

És ha ez sem lett volna elég, a játék megjelenésével kijött egy első napi DLC, azaz egy fizetős letölthető tartalom From Ashes címmel, ami szintén elrúgta a pöttyöst több embernél. Ilyen volt ugyan a Mass Effect 2-nél is, de ott ingyenes kínálták (csak a használt példányt vásárlóknak kellett pénzt adniuk érte), ezúttal viszont Xboxon például 800 Microsoft pontot kértek érte (ami nagyjából 2000 Ft-nak felel meg). Még ez se lett volna baj, ha nem ordít a DLC-ről – aki játszott vele, tudja –, hogy utólag nyesték ki a játék történetéből, nyilván azért, hogy még több pénzt kaszáljanak. Ekkor már a játékot kiadó EA is bőven kapott a szidalmakból – na, és ebben a puskaporos hangulatban robbant ki a Mass Effect-befejezés-gate.

NYOLCVANEZER DOLLÁR A SEMMIÉRT

A BioWare a hőzöngés hatására először közölte, hogy ugyan nagyon sajnálja, ha valakinek nem tetszik a befejezés, de a cég kitart mellette. Közben rajongói petíció indult azért, hogy legyen más vége a játéknak. Végül ez hozott egy meglehetősen szürreális fordulatot: az aláírásgyűjtés adományozással volt összekötve, a petíció a Child's Play gyereksegítő szervezetnek össze is hozott 80 ezer dollárt, de a szervezet ezt köszönte, nem kérte, mert nem akarta, hogy az ügyük összefonódjon egy videojáték vége miatti picsogással. Később volt még egy kisebb gyűjtés, amiben ezer dollárt kalapoztak össze a rajongók, ezen vettek 400 sütit, és elküldték a BioWarenek. A sütik három különböző színben pompáztak, de mindegyik vaníliás ízű volt, utalásképpen a játék túlságosan hasonló befejezéseire (a BioWare egy helyi segélyszervezetnek adta a sütiket).

És akadtak még nehezen hihető fejlemények az ügyben, például az egyik rajongó a legfontosabb amerikai fogyasztóvédelmi szervezethez, az FTC-hez, illetve egy másik fogyasztóvédelmi fórumhoz, a civil szervezésű BBB-hez fordult, és indítványt

Casey Hudson arca valószínűleg azóta ilyen komor, mióta Ray Muzyka megkérte, hogy írjon új befejezést

adott be náluk. A csalódott rajongó szerint a BioWare játékot megelőző hirdetései és interjúi megtévesztették a vásárlókat. Ha az FTC hajlandó komolyan venni a vádakat (figyelem, Amerikában járunk, ahol a mikróra is rá kellett írni, hogy a macskát nem szabad a sütőrészbe tenni), az okozhat még kellemetlen perceket a BioWare-nek.

A felháborodás aztán pár nap alatt akkora hullámokat keltett, hogy a fejlesztők a korábbi megnyilatkozásainak ellentmondva kezdtek el

A BioWare nagyágyúi (Muzyka, Casey, Spike) itt még nem sejtették, mi vár rájuk a ME3 megjelenése után

nyilatkozatokat kiadni. Először Facebookra írták ki, hogy tiszteletben tartják a játékosok reakcióit, és semmit sem zártak ki, még nem döntöttek arról, hogy készítenek-e más befejezéseket. Majd nem sokkal később Ray Muzyka, a cég CEO-ja tett közzé egy nyilatkozatot, amiben kijelentette, hogy a játékszéria vezető fejlesztője, Casey Hudson már dolgozik olyan egy játéktartalmon (ez vélhetően újabb DLC-t jelent), amiben a rajongók további, teljesebb lezárást kaphatnak. Állítólag már áprilisban lesz erről egy bővebb bejelentés.

A FORGATÓKÖNYVÍRÓK SZABADSÁGA

Itt jegyezném meg, hogy nekem se jött be a játék vége – nagyjából úgy éreztem magam, mintha A jedi visszatérbe bevágták volna a Mátrix 2 végét –, de eszembe nem jutott volna, hogy ezért a BioWare-nél hőbörögjek. Ha nem tetszik egy film vége, akkor sem írok dühösen a filmstúdiónak. Igen ám, de egy játék hatszor-hétszer drágább, mint egy mozijegy – jön erre a rajongók érve, ami persze hibás érv, mert a drágább termék semmilyen külön jogokat nem ad. A játékosoknak észre kell venniük, hogy a videojáték bizony felnőtt, olyan történetek, cselekmények születnek, amelyekből regényciklusok, filmek nőnek ki – ezeket a történeteket pedig megilleti a művészi szabadság tisztelete. Oké, pocsék volt a játék vége, ráadásul elég sok ember szerint, akkor nézzünk egy olyan játékot, aminek talán jobb lesz, lépjünk tovább.

Ettől függetlenül a BioWare-nek elég nagy tanulságul szolgál az eset, a maga nemében komoly felháborodás ugyanis elég jól rávilágított, hogy a fejlesztőknek sem szabad felelőtlenül ígérgetniük, főleg akkor nem, ha tökéletesen tisztában vannak azzal, hogy nem tudják betartani az elhangzottakat. A játékosoknak ugyanis azt az egy pontot meg lehet adni, hogy a cég bizony alakíthatóbb befejezést harangozott be – vagyis még az előzetes marketingbullshiteknek is van súlyuk. Másrészt szerintem nagy hibát követtek el azzal, hogy engedtek a játékosoknak, hiszen ezzel saját művészi elképzelésükkel mentek szembe, és innentől erőltetni kell néhány további jelenetet a sztoriba, amivel betömik az elégedetlen rajongók száját. A befejezést ismerve nem tudom elképzelni, hogy ezt hogyan lehetne nem izzadságszagúan megoldani.

Végül, a legfontosabb tanulság, amiről a nagy háborgás közben kevés szó esik: egyre fontosabb tartalmak kerülnek ki DLC-kbe. Eleinte a játékokban a letölthető tartalmak csupán pár mellékküldetést, új páncélt, új fegyvert, ilyesmit jelentettek. Aztán jöttek a nagyobb, combosabb kiegészítők, amik egyre szorosabban hozzánőttek a fő sztoriszálhoz. Most a Mass Effect 3-ban a már említett, nem túl elegáns első napi DLC mellett úgy tűnik, a befejezés is egy DLC-ben lesz bővebben kifejtve. És ez nem egyedi példa: emlékszünk még a Fallout 3 végére, illetve az azt követő (egyik) letölthető tartalomra? Úgy tűnik, egyre kevésbé lesz elég, ha a júzer csak megveszi a teljes játékot, mert az korántsem lesz teljes – csak remélni lehet, hogy az egyelőre elszórt esetek nem erősödnek trenddé.

Az internetes generáció persze azonnal rákapott a Mass Effect 3 körüli balhéra, és sorra születtek az olyan alkotások, mint amit most mi is becsempésztünk a magazinba.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

MASS EFFECT 3

➲ A következő problémával fordulok hozzátok. Megvettem a Mass Effect 3 gyűjtői kiadását, berakom a lemezt a gépembe, és elkezdem telepíteni. Elindítja az Origin telepítését és a csík egyujjnyira se jut el, aztán megáll, hiába várok fél órát, nem települ. Gondoltam leszedem az Origin-t a hivatalos oldalról, meg is történt, de azzal a verzióval is ugyan az a helyzet. Indítottam a telepítő exe-t rendszergazdaként, próbáltam kompatibilis módban, de semmi. Mi lehet a probléma?
Választ előre is köszönöm. ➲ HURT

A Felhasználói fiókok felügyeletét kapcsold ki - húzd le a minimumra a csúszkát (Vezérlőpult - Műveletközpontban található). Amennyiben nem rendszergazdai fiókba jelentkezel be (a Win7 alapból ilyet csinál, de lehet, hogy kreáltál másikat, stb.), akkor értelemszerűen lépj át. Az Origin kliensnek nem kell kompatibilitás mód, sem semmi egyéb sallang, maximum a biztonság kedvéért a Windows frissítéseid tartsd naprakészen, és kapjon szabad utat a tűzfaladnál. Biztos, hogy nálad van valami kavarodás – ez lehet a jogosultság hiánya (lásd fent), esetleg tűzfalat/vírusirtót a telepítés idejére lődd le.

➲ A fent említett játékkal kapcsolatban lenne két kérdésem.

1. A magyarítás mikor érkezik rá?
2. A gyűjtői változathoz kapott kódokat hova tudom beírni, hogy elérhetőek legyenek a bónusz tartalmak? Válaszotokat előre is köszönöm.

1. Nincs konkrét időpont, mivel nem hivatalos forrásból érkezik, hanem rajongók csinálják. A http://magyaritas.masseffect.hu/ oldalon lehet nyomon követni a készültség állapotát.

2. Az Origin kliensben a Termékkód beváltása opciónál beírod a kódot, majd a Mass Effect 3 képén nem árt jobb egérgombbal kérni egy frissítést.

➲ Mint tudjuk, a Mass Effect 3-ba lehet importálni Mass Effect 2-es mentést. Nekem anno elvesztek ezek a mentések, ezért a masseffect2saves.com-ról töltöttem le egyet. És az lenne a problémám, hogy sehogy se találja meg ezt a mentést a ME3, ebből kifolyólag importálni se tudom. Tudnál segíteni?

A mentést elméletileg csak akkor lehet importálni a két epizód között, ha a Mass Effect 2 is fel van telepítve (vagy telepítve volt, és a mentések nem lettek eltávolítva). Erre azért van szükség, mert a 3. rész automatikusan a ME2 telepítője által létrehozott könyvtárszerkezetben keresi a mentési fájlokat, de szerencsére egy kis trükkel kijátszható a dolog (mármint a ME2 telepítést meg lehet úszni).
A Dokumentumok/Bioware/ME3/Biogame/Config/ mappában a MassEffect3config fájlt nyisd meg, és írd át a Location bejegyzést arra az elérési útvonalra, ahová a letöltött ME2 mentést tetted (avagy a másik variáció, hogy hozd létre a lenti könyvtárszerkezetet, és tedd oda a mentést).

Tehát ennél a sornál ügyködj az említett fájlban:
„[SaveGames]
Location=C:\users\Felhasználóneve\Dokumentumok\BioWare\Mass Effect 2\Save\"

Megjegyzés: Az arcszerkezetet nem importálja, de minden mást igen.

➲ A segítséged szeretném kérni a Mass Effect 3 című játékkal kapcsolatban. Hogy lehet az embereimnél fegyvereket rakni a hiányzó helyekre fegyver felszerelésnél? És hol találok még segítőket a harchoz? Segítséged előre is köszönöm! ➲ TAMÁS

A nem aktív slotok nem tölthetők fel fegyverekkel, a csapattagok ugyanis a személyiségükből adódóan csak bizonyos fegyvertípusokat használhatnak, így például Liara kizárólag pisztolyt és géppisztolyt, tehát nála ezt a két fegyvertípust fejlesztgesd kiegészítőkkel, újabb verziókkal.

A csapattársakra a sztori folyományaképp előbb-utóbb rálelsz, bár itt azért számít, hogy importáltál e mentést, vagy sem. Hisz például az első rész óta görgetett mentésnél már el is dől, hogy Kaiden vagy Ash csatlakozik hozzánk (aki épp túlélte), no meg a Mass Effect 2 Suicide Mission epizódja is perdöntő lehet Garrus vagy Tali felbukkanásában (ha anno otthagyták a foguk, itt ne számíts rájuk). Importált mentés nélkül viszont minden fontos karakter jelenléte borítékolható (mentésekkel is, csak akkor a ME1-2-ben is vigyázni kellett rájuk). Megjegyzés: a From Ashes DLC-vel egy proteán is bezsákolható igazán látványos, és exkluzív fegyverrel. A többiek – EDI, James, Liara –nagyon hamar megtalálhatók, ha elindulsz a történetben, és mivel nem fogsz senkit kikerülni a főszálon, ezért aztán nincs értelme megadni a találkozási pontokat.

MASS EFFECT

➲ A Mass Effect 1-et már többször kitoltam, de a mentések egy régi HDD-n maradtak. Tudnátok egy olyan programot ajánlani, amivel lehet Mass Effect mentést generálni, vagy valami webhelyet, ahonnan tölthetők ME1-es mentések, mert nincs sok kedvem még egyszer kitolni a játékot...
Tisztelettel: ➲ TOMLORD

A http://www.masseffectsaves.com oldalon tudsz letölteni "vége"-mentést a következő módon: a felső harmadban Shepard férfi vagy női karaktere alatt – attól függően, hogy milyen nemű karaktert szeretnél majd importálni, válaszd a paragorn/renegade/mixed lehetőségeket (ezek a morális beállítottságot tükrözik), és ekkor középen megjelenik még egy lehetőség, hogy kivel fejeztél be románcot - Ash vagy Liara. Ha ez kész, megjelennek a releváns mentések, és ezek között is tudsz tallózni, attól függően, hogy milyen döntéseket vinnél tovább.

NEED FOR SPEED CARBON

➲ Azzal lenne gondom, hogy amikor a főmenüben vagyok minden fehér, és csak a szövegek látszanak, de azok is szürkék. Amikor rákattintok egy szövegre, amit persze nem látok, mert szürke, akkor mindig kiír valamit ugyancsak SZÜRKÉVEL!!!
Segítségedet előre is köszönöm: ➲ MÁTÉ

Véletlenül nem GeF4 MX vagy valamilyen integrált videoókártyád van? A Carbon ugyanis akkor szokta ezeket a tüneteket produkálni, ha nem támogatott videókártyán indítod el, és ebben az esetben, sajnos nincs mit tenni...

ANNO 2070

➲ Lenne egy problémám az Anno 2070-nel. Elindítom a telepítést, ami le is megy, feltelepíti a játékot. De miután rákattintok az ikonra, kijön egy ablak, hogy: Anno 2070 Autopacher, és itt megáll. Nem kezdi el a frissítést, pedig a játék eredeti, van internetkapcsolat. Az sem működött, hogy újratelepítem, kikapcsolom a tűzfalat. Kérlek, segítsetek, mi lehet a baj, hogy oldjam meg.
Hű olvasótok, ➲ KORNÉL

A Start menü Futtatás sorába írd be, hogy regedit, aztán a regisztrációs adatbázisban keresd meg a HKEY_USERS-nél a Software\Related Designs\AutoPatcher\ProxyConfig részt, és itt a UseProxy értéket 1-ről írd át 0-ra...

MINECRAFT

➲ Egy olyan bajom van a Minecraft-tal, hogy megcsináltam az End Portalt, de mikor elmegyek az Endbe nem tudok a portállal visszajönni. A kérdés az, hogy az Endből, hogyan lehet a rendes világba visszajönni?
A választ előre is köszönöm: ➲ DOMINIK

Tudomásom szerint az a portál csak egyirányú, és a sárkány (Ender Dragon) megölése után nyílik meg a hazafelé vezető portál.

STARCRAFT

➲ Szeretném a segítségedet kérni a Starcraft Win7 kompatibilitásának ügyében! Már régóta megvan a játék és kedvem lett nosztalgiázni egy kicsit, így felraktam, de amikor elindítom, a színek szétesnek (ahogy azt a régebbi játékoknál szokta). Próbáltam ugyanazt tenni, mint amit a Diablo esetében, Tulajdonságok-> Kompatibilitás fül alatt állítgatni, de sehogy sem jó. Remélem, tudsz segíteni!
Előre is köszönöm. ➲ FARKAS

Két megoldás is kínálkozik, mondom az elsőt: jobb egérgomb az Asztalon – Képernyőfelbontás, és ez az ablak legyen nyitva, amikor indítod a játékot (ne kérdezd miért, és hogyan, én sem tudom, neten olvastam, állítólag sokaknál bevált)
Ha nem működne, akkor
- játék közben Alt+Tab, majd Ctrl+Alt+Del, itt ugye válaszd a feladatkezelőt
- a feladatkezelőben kiválasztod a folyamatok közül az explorer.exét és bezárod, majd Alt+Tabbal visszamész az SC-hez
- a játék végén mivel az explorer.exe szükséges a Winhez, a feladatkezelőben el kell indítani az explorer.exét (alkalmazások: új feladat, vagy rátallózol).

MEDAL OF HONOR

➲ Megvettem a Medal of Honor 2010-et, de nem tudok multizni, mert a Punkbuster telepítéskor mindig errort ír ki. Próbáltam a Medal of Honor mappájából is telepíteni, de itt is mindig hibát ír ki. Kérlek, segíts! Ezt írja: Failed to copy the file D:/medal of honor/support/punkbuster/pbsvc _ moh.exe' to C:/windows/system32/pbsvc _ moh.exe' (error 5: a hozzáférés megtagadva)

A Start menü Futtatás részébe írd be, hogy cmd, aztán Enter, erre feljön egy parancssor ablak. A legegyszerűbb, ha az ablakban megjelenő útvonalhoz egy fájlkezelőben bemásolod a Punkbustert, mert különben el kell navigálnod a parancssoron keresztül (amit egyébként a cd paranccsal lehet) az említetett fájl mappájáig. Ha helyben vagyunk, akkor azt kell beírni, hogy: pbsvc_moh.exe --language=en --install-dlls="C:\Program Files(x86)\Medal of Honor\MP" (természetesen, a C:\Program Files(x86)\Medal of Honor\MP helyére a saját telepítési útvonalad írd, mármint azt, ahová a játékot te telepítetted, mert ez itt csak egy példa)

HARRY POTTER 3

➲ Elővettem nemrég a Harry Potter 3-at, és már majdnem ki is játszottam, csak hiányzik még pár kártya. Meg tudod mondani, hogy az összes Vámpíros és az összes Varázsló kártya hol van?
Másodszor: meg tudod mondani, hogy a titkos helyiségek hol vannak a pályákon (az udvaron már megtaláltam mind, de még van sok)?

A kártyák lelőhelyei:
Vámpírok:
- Sir Herbert Varney - A Dungeons területen van egy ládában.
- Lady Carmilla Sanguina - A Griffendél klubszobájában (Gyffindor Common Room) Hermionéval a Glacius Spellt nyomd rá a tűzre.
- Amarillo Lestoat - A 4. emeleten a tanulószobában (study room) szintén a tüzet manipuláld a Glacius Spell-lel.
- Blodwyn Bludd - A 4. emelet folyosóján a Lumos varázslatot nyomd rá a kristálygömbre, majd nézd meg, hogy a megtört fénysugár hová mutat. Azon a helyen ugyanis egy kapcsoló lesz, ami egy titkos helyet nyit - itt megtalálod a kártyát is.
- Count Vlad Drakul - Automatikusan megkapod, ha az előző négyet begyűjtötted.

Varázslók:
- Edgar Stroulger - A Carpe Retractum Spell book quest során található meg ez a kártya, amikor Hermione a lépcső hiányzó részét aktiválja egy kapcsolóval, na a kapcsoló mellett van a láda, és benne a cucc.
- Glanmore Peakes - Szintén az előbbi quest során, abban a teremben, ahol fénysugarak és jégkockák manipulálásával lehet továbbjutni, a bejáratnál jobbra lesz a láda.
- Merlin - A 6. emeleten a Keleti szárnyban (East Wing), a Bűbájtan teremben (Charms room) a könyvespolc mögött van egy titkos terület (de kell hozzá a Carpe retractum spellbook, mármint a fal elmozdításához).
- Herpo the Foul - A 7. és a 4. emelet közti titkos átjáróban (7. emelet könyvespolc mögött), a kis kék lényeket üsd ki, és onnantól szerintem már egyértelmű lesz.
- Gringott - Automatikusan megkapod, ha az előző négyet begyűjtötted.

A titkos helyekből elég sok van, jellemzően Hermione draconifors varázslatával kell a letakart ajtókat felfedni. Az összes helyet én most nem tudom itt felsorolni, de ez az angol nyelvű faq – http://tinyurl.com/7r3g4op – szerintem sokat segíthet, már a lokációk nevének említésével is (a többit pedig a webforditas.hu vagy egyéb fordítógépbe érdemes berakni, ha megakadnál).

CALL OF DUTY WAW

➲ A CoD: WaW-val lenne gondom. A játékba belépve egy másodperc után kidob az asztalra. Hibaüzenet nincs. Ha tudtok, segítsetek. Válaszotokat előre is köszönöm. 2 éve hű olvasótok. ➲ GYULA

Általában a következő megoldás beválik: Navigálj el a Vezérlőpult - Hardver és Hang – Hang szekcióba, és itt jobb klikk az alapértelmezett hanglejátszó eszközön, Tulajdonságok, majd Speciális fül, és az alapértelmezett formátumnál az értéket állítsd át erre: 16 bit 48000Hz vagy 24 bit 48000 Hz.
Nyilván a tapaszokat sem árt felpakolni - http://tinyurl.com/7emnt65

IMPERIUM GALACTICA 2

➲ Az Imperium Galactica 2-vel lenne egy kis gondom. Nem tudom sehogyan sem elindítani Windows 7 alól. Van erre valami megoldás? Próbáltam már Virtual PC-vel, VirtualBox-szal, Vmware-rel, de ezek nem képesek kezelni a DX-et, vagy csak nekem nem sikerült. Remélem, tudtok segíteni! Üdv, ➲ DAVIDI (ROTVÁJLŐR)

El lehet indítani Win7 alatt is, tehát először is az 1.14 patchet tedd fel – http://tinyurl.com/7m7pzah –, aztán az IG2.exe kompatibilitását állítsd át (jobb egérgomb a fájlon, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül) WIN98-ra, ha így sem indul, próbálkozz az IG2NT.exével szintén kompatibilitás módban...

SKYRIM

➲ Két problémám van:

1. Az Elder Scroll's Skyrimmel lenne gondom. Van egy küldetés, az a címe, hogy ALDURIN'S BANE. Na, ott tartok, hogy el kell olvasni az Elder scrollt, és utána a múltban vagyok. Ott a harmadik csávó, aki a hegy szélén van, az nem megy oda a másik kettőhöz, tehát nem tudom megtanulni a Shoutot.
   Erre kellene egy megoldás...
2. Lenne még egy probléma. Ahogy a cheat menüt előhozom, tehát amikor a 0-t megnyomom, akkor egy kockát ír ki.

1. Ez biztos valami bug lesz, de két egyszerű konzol-paranccsal átugorható. Az egyik adja a shoutot, a másik pedig visszahoz a jelenbe:
setstage mq206 70
setstage mq206 100

2. A konzol előhozásának az a trükkje, hogy a Num Lock be legyen kapcsolva, mielőtt a játékot elindítod. Ha közben kapcsolod be, az már nem ér semmit.

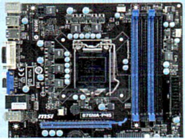
➲ A Skyrimben nem tudok sárkányordítani. Elméletileg a Z-t kéne megnyomni, de nem történik semmi! Hiába van kiválasztva az ordítás, és hiába van sárkánylelkem, mégsem tudok, ami elég zavaró mivel az lenne a feladat, hogy ordítsak a Greybeardeknek. Valamint az Assassin's Creed első részével nem tudok teljes képernyőn játszani, mert látszik a tálca meg felül a parancssor. A beállításoknál sem találtam full screen opciót, úgyhogy nem tudom, mit tegyek!
Előre is köszi: ➲ ZOLI!

1. Azt tudom elképzelni, hogy az angol/magyar kiosztás keveredett meg nálad, és ugye itt a Z-Y fel van cserélve. Először próbáld tehát az Y-nal, bár lényegesen egyszerűbb, ha játék közben nyomsz egy ESC-et, és Controls, majd szépen megnézed, hogy a Shout/Power funkció milyen billentyűre van állítva, avagy tetszés szerint beállítod magadnak.
2. Játék közben nyomj ALT+ENTER-t.

Ivy Bridge olcsón az MSI-től

TERMÉK NEVE **B75MA-P45** GYÁRTÓ **MSI** MEGJELENÉS **2012 02** ÁR **100 DOLLÁR**

Az év eleji CeBiten egymást érték az Intel - sokak által messiásként várt - Ivy Bridge platformjára épített alaplapok, és bár a Z77-es és H77-es lapkészletek már jó előre versenyre keltek a vásárlók kegyeiért, egyesek az olcsóbb és gyengébb B75-ről sem feledkeznek meg. Mint például az MSI, mely gyártó új, B75MA-P45 kódnevű alaplapja kifejezetten alacsony áron igyekszik megfelelni az Ivy Bridge-dzsel szemben támasztott, meglehetősen magas elvárásoknak. Az LGA1155-ös foglalattal operáló, micro-ATX méretű eszköz a jelenlegi Sandy Bridge processzorokat is támogatja, és bár a tuningolhatóság és a bővíthetőség nem szerepelt a mérnökök céljai között, a meglehetősen minimalista felépítés ellenére is masszív konfigurációt lehet építeni rá. Négy memóriafoglalatába összesen 32 GB DDR3 modul szerelhető, 1600 MHz-ig, és a mostani divattal ellentétben csupán egyetlen PCI-Express 3.0 x16-os port van rajta, amit egy PCI-Express 2.0 x1-es, és egy klasszikus PCI foglalattal egészítenek ki. Kapunk öt darab 3 Gbps-os SATA csatlakozót, illetve egy 6 Gbps-osat, négy-négy darab 2.0-s és 3.0-s USB portot, valamint egy DVI és kötelező D-Sub kimenetet. Ennyi, kifújt, más extrát ne is tessék várni. Ez azonban nem minden, a gyártó komolyan gondolta a barátságos árat: a B75MA-P45 kevesebb, mint 100 dollárba (nálunk minden bizonnyal euróba) kerül majd a megjelenéskor. Kár, hogy dátumunk egyelőre nincs, bár esélyes, hogy még a tavasz második felében találkozhatunk vele a hardverboltok polcain.



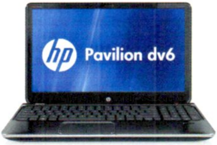
Segít az Intel?

Az NVIDIA elnök-vezérigazgatója, Jen-Hsun Huang szerint az Intelnek engednie kéne az ARM licencet vásárló cégeknek, hogy a kaliforniai cég gyártósorain készüljenek a chipek. Huang úgy véli, hogy az Intel csak profitálna a bérgyártói modellből, mert az Apple és az NVIDIA is hajlandó lenne borsos összeget fizetni ezért. Az Intel álláspontja szerint 2013-ig kell nekik a hely, de nem zárkóztak el mereven a kérdéstől.

A Pavilion is Ivy Bridge-dzsel újít

TERMÉK NEVE **DV4-5000, DV6-6000, DV7-7000** GYÁRTÓ **HP** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NEM ISMERT**

És még egy kis Ivy Bridge, hátha már kezdi unni az olvasó: az HP méltán híres Pavilion notebook családja három új szériával bővül, melyek immár az Intel legfrissebb platformjára épülnek. Eddig csak három típust leplezett le a gyártó (szériánként egyet), lássuk ezeket sorban. A dv4-5000-es noteszgép 1366x768-as natív felbontású, 14 hüvelykes TN+film képernyőt kap, a szíve pedig egy Core i7-3610QM processzor lesz, 2,3 GHz-es frekvenciával. A grafikus megjelenítésért egy GeForce GT 630M felel, 2 GB GDDR3-mal, memória pedig maximum 8 GB fér el a gépben. Specifikációit tekintve egy viszonylag könnyen hordozható notebookkal van dolgunk: 344 x 234 x 33,5 mm-es méreteihez 2,17 kg-os súly társul. Ennél valamivel nehezebb a dv6-6000-es modell. A 15,6 colos képátlójú, maximum 1600x900-as felbontású masina 650M-re cseréli a 630M-et,



merevlemeze pedig várhatóan SSD gyorsítótárral teszi sebesebbé az adatfeldolgozást. Mindehhez jár a beépített Blu-ray olvasó és a kényelmetlenebb, 378 x 247 x 32,5 mm-es méret, 2,57 kg-os súllyal. A legerősebb, legszebb és legmasszívabb darab egyértelműen a dv7 család 7000-es modellje. A 17,3 hüvelykes, FullHD képernyőpanel, a 650M VGA, a 2,6 GHz-en járatott Core i7-3720QM CPU, és a 2TB-os háttértár minden hasonló kategóriájú notebookot elismerő biccentésre késztet. Hátránya, hogy 416 x 274 x 35,2 mm-es paramétereivel és 3,15 kg-os súlyával csak nehezen hordozható. A családok többi variánsáról nincs hír, és mind a megjelenés, mind a várható ár ismeretlen még.

Magyar tervező nyerte a Kingston dizájnversenyét

A Kingston Technology és az SK Gaming közösen hirdetett pályázatot a Kingston HyperX memóriacsalád hűtőbordáinak megtervezésére. Az év elején tartott CeBiten bejelentett versenyt egy magyar modder, Böszörményi Szilárd nyerte, aki hardveres körökben Moddingboy néven vált ismertté. Szilárdnak persze nem az első nemzetközi sikere: tavaly a szakma által roppant mód elismert bit-tech.net angol weboldal választotta meg Gymkhana Mod névre keresztelt számítógépházát a hónap legjobb munkájának, melyet egyébként Szilárd bevallása szerint a Dirt 3 című autós játék ihletett. Nos, úgy látszik, az igazi tehetség megtalálja a módját, hogy sikert sikerre halmozzon, ugyanis Szilárd látványterveit találta legjobbnak a Kingston a HyperX Community Facebook oldalára feltöltött megannyi egyéb terv közül.

A Kingston HyperX Limited Editionhöz, a HyperX Limited Edition OC-hez, HyperX Blúhoz, a HyperX LoVóhoz és a HyperX inspired by DataTraveler HyperX 3.0-hoz készült tervek győzteseit valahol errefelé láthatjátok, ha Mo is úgy akarja - egy biztos, nagyon jól néznek ki, a Kingston maximálisan meg lehet elégedve. Szilárd persze nem csak szóbeli dicséretben részesült, de kapott egy impozáns és értékes ajándékcsomagot is, az alábbi nyereményekkel: 120 GB-os HyperX SSD; 64 GB-os DT HyperX 3.0 USB pendrive; 16 GB-os, négycsatornás HyperX Genesis pakk. Mit is fűzhetnénk még hozzá ehhez? Gratulálunk a kiemelkedő teljesítményhez, kedves Szilárd, és hasonló sikereket kívánunk a jövőre!

Brutálisan erős cukitelefon, japán módra

TERMÉK NEVE **HONEY BEE**
GYÁRTÓ **KYOCERA** MEGJELENÉS **2012. MÁJUS**
VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

A japán ízlésvilág kissé bizarrnak tűnhet, ha innen, a messzi Európából szemléljük, így eltekintenénk a Honey Bee külsejének jellemzésétől. Legyen elég annyi, hogy a látszólag komolytalan készülék a kapható legerősebb Androidos okostelefon lesz. A Renesas APE5R chipje két, egyenként 1,2 GHz-en ketyegő Cortex-A9-es CPU magot rejt, melyet szintén két PowerVR SGX543 grafikus vezérlőchip erősít - igen, ez így együtt gigászi teljesítményt jelent. A gyártó persze elsősorban nőknek szánja a terméket.

Apró, de praktikus ház a Rasurbótól

TERMÉK NEVE **SC-08** GYÁRTÓ **RASURBO** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **32,9 EURÓ**

A számítógépházak egyre nagyobbak és extravagánsabbak, holott a vásárlói igényeknek ez nem minden esetben felel meg. Ha valaki kis helyen szeretne nagy teljesítményű PC-t építeni, muszáj viszonylag kisméretű, de jól szellőző házat keresnie. Most a német Rasurbo mutatott be egy új konstrukciót, mely a szűk hellyel gazdálkodóknak kedvez – akár a kicsit arrébb bemutatott MSI B75MA-P45-ös alaplap is kiválóan passzol hozzá.

Az SC-08 nevű ház méretei legfeljebb micro-ATX méretű lapokat fogadnak, a 425 x 175 x 370 mm-es paraméterekkel más nem passzol, igaz, a torony súlya ehhez mérten alacsony, mindössze 3,8 kg. A ház belseje meglehetősen sztenderd: a táp felül helyezkedik el, a belső tér pedig négy darab

3,5-ös, vagy hat darab 2,5-ös meghajtó fogadására alkalmas. A merevlemezek kerete szabott, így maximum 360 mm hosszú bővítőkártyákat illeszthetünk az alaplapra, de pozitívum, hogy a háttértárak rezgésnyelő pontokon kapcsolódnak. Ami a szellőzést illeti, maximum négy ventillátort építhetünk be, ami a jól kidolgozott oldalsó és elülső nyílásoknak hála bőven elég lenne – kár, hogy egyet sem tartalmaz a doboz, külön kell őket megvásárolni.

Ami a külsőt illeti, az SC-08 elég minimalista. Elöl egy 2,5-ös és egy 3,5-ös meghajtónak jut hely, illetve találunk négy darab USB 2.0-s portot és egy audio be-kimenet párost. Mint látható tehát, az SC-08-at nem a milliomos játékőrülteknek találták ki. Lerí ez a ház áráról is, mely a cikk írásának pillanatában 32,9 euró, azaz durván 10 ezer forint.

Hanghordozás, szó szerint

TERMÉK NEVE **SP-I250G** GYÁRTÓ **GENIUS** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **NEM ISMERT**

Hordozható hangszórókat mutatott be a Genius. Az SP-i250G nevű páros mindkét tagja beépített akkumulátorral lett felszerelve, így akár egymástól függetlenül is képesek működni. A szettet a gyártó játékra és zenehallgatásra egyaránt ajánlja, bár tudni kell, hogy a kábelmentes hangszórók teljesítménye sosem ér fel a legtöbb játékos által megszokott szinthez. Az SP-i250G a Genius online áruházában már, mint megvásárolható termék szerepel, az árát azonban sehol sem tüntették fel. Boltban nem lehet kapni.

Jön a leggyorsabb Radeon HD7970

TERMÉK NEVE **RADEON HD7970 VORTEX II EDITION** GYÁRTÓ **POWERCOLOR** MEGJELENÉS **2012. ÁPRILIS** ÁR **600 DOLLÁR**

Bivalyerős HD7970-et mutatott be a PowerColor. A Vortex II Edition névre keresztelt kártya a kategória legnagyobb teljesítményű tagjának ígérkezik. A PowerColor gyermeke az AMD 2048 shader részelemmel dolgozó Tahiti cGPU-ján alapszik, melyhez nem kevesebb, mint 3 GB memória jár. A lapka frekvenciája 1,1 GHz, a RAM-oké 5,7 – bizony, ez még a csúcskártyákat látva sem elhanyagolható adat. A kártyát egy hűtőcsöves, két ventillátorral erősített rendszer tartja üzemi hőmérsékleten, mely megköveteli a kétszer nyolctűs PCIE tápcsatlakozást. A Radeon HD7970 Vortex II Edition áprilisban kerül forgalomba, az áráról azonban csak spekulációk vannak: pletykák szerint az USA-ban 600 dollár körüli összeget kell majd csengetni érte.

Koppintja az Apple-t a Commodore

TERMÉK NEVE **COMMODORE AMIGA MINI** GYÁRTÓ **COMMODORE USA** MEGJELENÉS **MEGJELENT** VÁRHATÓ ÁR **2495 DOLLÁR**

A Commodore USA egy nyilvánvaló Mac Mini másolatot dobott piacra. A Commodore Amiga mini névre keresztelt masina a gyártó szerint „egy kicsi erőmű", mely nem csak multimédiás szolgáltatásokra alkalmas, de komplett munkaállomásként is funkcionál. Az új Amiga mini egy négymagos, 3,5 GHz-es Core i7-2700K CPU-t tartalmaz, megtámogatva 16 GB, 1333 MHz-es memóriával, és egy GeForce GT 430-as VGA-val. A külsőre egyébként vonzó gép ára elég borsos, alapkiszerelésben 2495 dollár, melyet újabb ezressel toldhatunk meg, ha az alapnak számító HDD-t SSD-re szeretnénk cserélni. Európai megjelenésről egyelőre nincs hír, de aki szeretné, az a www.commodoreusa.net/CUSA_AMIGAmini.aspx weboldalon megvásárolhatja a masinát.

Ősszel jön az új iPhone?

TERMÉK NEVE **NEM ISMERT**
GYÁRTÓ **APPLE** MEGJELENÉS **NEM ISMERT**
VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Ahogy az ilyenkor lenni szokott, az új iPad premierjével egy időben megindultak a találgatások az iPhone 5-tel kapcsolatban. A híres, és általában hiteles imore.com nem hivatalos forrásokra hivatkozva megírta az első információkat a közelgő készülékről, melyeket azért nem árt pletykaként kezelni.

A weblap állítása szerint az új iPhone valamikor októberben jelenik meg, támogatni fogja az iPad 3 által is használt 4G LTE-t, mérete pedig marad a 4S-é, rajta egy szokásos 3,5 hüvelykes kijelzővel. A gyártó lecserélné a 30 tűs dock csatlakozót egy kisebbre, hogy több hely jusson a telefon belsejében, illetve esélyes, hogy kapunk egy új iOS variánst is. Az Apple természetesen nem reagált a hírekre.

Az új iPad – Mindent a szemnek

Idén tavasszal szinte menetrendszerűen megérkezett az Apple legújabb táblagépe, amely nem kapta meg a hármas sorszámot, az almás cég egész egyszerűen New iPadnek keresztelte el tabletjének harmadik generációját. Mindez nem véletlen, hiszen a valódi forradalom elmaradt, ám ennek ellenére az új iPadre még így is megéri vetni néhány pillantást, hiszen a szemünket kényezteti a leginkább.

Március 7. idén piros betűs ünnep volt az Apple-fanatikusok naptárában, hiszen a világ – jelenleg – legsikeresebb cége erre a napra tűzte ki a harmadik generációs táblagépének bemutatóját. Az internet természetesen már jóval a hivatalos esemény előtt forrongott a szokásos pletykáktól, de ahogy közeledett a céldátum, úgy csillapodtak a kedélyek. Hetedikén aztán sor került a Tim Cook vezette eseményre, ahol az előzetes találgatásokkal szemben nem az iPad 3-at, vagy az iPad HD-t mutatták be, hanem a szimplán New iPadnek keresztelt eszközt. A minden sallangtól mentes elnevezés elsőre meglehetősen furcsának, sőt, kifejezetten jellegtelennek tetszik, azonban az új iPad specifikációinak ismeretében nincs mit csodálkozni azon, hogy az Apple ezt a kissé visszafogott utat választotta. Kaptunk ugyanis egy új iPadet, ám a cég harmadik táblagépe korántsem tartalmaz akkora újdonságokat, hogy megkapja a hármas, azaz a „következő lépcsőfok" elnevezést.

A LEGÚJABB IPAD NEM HOZ HATALMAS FEJLŐDÉST AZ ELŐZŐ GENERÁCIÓHOZ KÉPEST, DE A RETINA DISPLAY BEVEZETÉSE ÍGY IS NAGYBAN NÖVELI A FELHASZNÁLÓI ÉLMÉNYT

RÁNCFELVARRÁS

Az új iPad leginkább a legutóbbi iPhone-ra hasonlít, legalábbis abban a tekintetben, hogy az elődjéhez képest lényegében csak hardveres ráncfelvarráson esett át. Kinézetre az új tablet 95%-ban megegyezik az iPad 2-vel, a maradék 5%-ot pedig az új verzió +0,6 mm-es vastagsága, illetve a nagyjából 50 grammos súlykülönbség teszi ki, tehát a lényeg egyértelműen az alumínium/üveg burkolat alatt van. A harmadik iPadben egy teljesen új A5X grafikus chip kapott helyet, amely négyszer gyorsabb az elődben található A5-ösnél. Az új processzor zökkenőmentesen szolgálja ki az új kijelzőt (erről bővebben kicsit később), és helyenként tényleg egészen káprázatos grafikát varázsol a képernyőre. Habár a Guru szerkesztőségben senki nem megszállott tablet játékos, az Infinity Blade II kipróbálását követően még mi is elégedetten csettintettünk. Ha pedig már szóba került a processzor teljesítménye, érdemes megjegyezni, hogy a techsite-ok által felkapott felforrósodási problémát még masszív játékkal sem sikerült reprodukálnunk. Tény, hogy huzamosabb használattal az új iPad hátoldala átmelegszik, azonban ez se nem annyira zavaró, se nem annyira jelentős, mint ahogy azt sokan beállítani igyekeznek.

Az emberek világszerte megőrülnek az új iPadért, és hajlandóak már a premier napján hosszú sorokat végigállni az új termékért.

Az új iPad persze nem csak a processzorában lett erősebb, de a memória is bővült, méghozzá 1 GB-ra, és az akkumulátor teljesítménye tovább növekedett, így a készülék a frissített hardverek mellett is tartja a 10 órás üzemidőt. A tablet már képes csatlakozni (bizonyos) 4G-s hálózatokhoz is, és a beépített kamerák terén is nagyot ugrottunk előre. Az előlapi optika továbbra is 0,3 MP-es (640x480-as felbontású) felvételeket készít, ám a hátlapba már egy 5 MP-es iSight kamera lett beépítve (szoftveres stabilizátorral kiegészítve), amivel 2592x1936-os felbontású képeket, illetve 1080p-s, azaz Full HD videókat is rögzíthetünk. Azt persze már csak halkan jegyeznénk meg, hogy bár az új iPad fényképezős és videós adatai kellően impresszívek, mi ennek ellenére még egyetlen emberrel sem találkoztunk, aki a villámtesztelésen és a FaceTime (videotelefonálás) alkalmazáson kívül bármi másra komolyabban használta volna az iPad kameráit.

Az újdonságok nagyjából ki is merülnek ennyiben, ám a felsorolás végére hagytuk a tablet legfontosabb (és leghasznosabb) újítását, a változatlan méretű (9,7 col) kijelzőn jelentkező Retina Display-t, ami a kettes iPad

DIGITÁLIS PC GURU

2012 februárja óta már a PC Guru magazin is elérhető digitális formában, és mire ezt a számot olvassátok, az újság már három iOS-en is működő alkalmazásból is beszerezhető. A digitális Gurut főleg azoknak a figyelmébe ajánljuk, akik rendelkeznek valamilyen táblagéppel, és nem minden esetben vágynak a magazin mellé csomagolt teljes játékra – nekik lehet jó választás a digitális verzió, amely a print változatnál jóval olcsóbban, akár 50%-os kedvezménnyel szerezhető be.

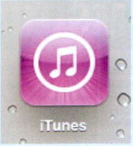
DIMAG
A Dimagos verziót nem csak a weben lehet beszerezni, és nem csak az asztali gépen lehet olvasni, de iOS és Android operációs rendszerek alatt is. Az egyes számok videókat és galériákat is tartalmaznak.

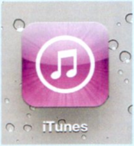
ÚJSÁGOS/NEWSSTAND
Ha minden jól megy, akkor a jelen számunk megjelenésekor a PC Guru már kapható lesz az Apple hivatalos, iOS-en előre telepített alkalmazásában is. A 2012/01-es számunkat ebben a rendszerben ingyen letölthetitek.

ÚJSÁGOS STAND
Hasonló az Apple Newsstand alkalmazásához, de ez az alkalmazás csakis magyar lapokat tartalmaz – köztük a Gurut is. A 2012/01-es számot ebben a programban is ingyenesen végigolvashatod.

GENERÁCIÓS KÜLÖNBSÉGEK

Az új iPad legnagyobb erénye a Retina Display kijelző, amely a 9,7 colos képernyőre 2048x1536 képpontot sűrít össze, ami a négyszerese az iPad 2 hasonló képességeinek – ezért lehet, hogy ugyannak a képregénypanelnek az új iPades screenshotja négyszerese az iPad 2-n lőtt képnek. A két tablet kijelzőjének minőségkülönbsége a jobboldali iTunes ikonokon (fent: iPad 2, lent: új iPad) mérhető le igazán.





A Retina Display által nyújtott minőségi javulás már az ikonokon is rögtön lemérhető.

1024x768-as felbontásával ellentétben már 2048x1536 képpont megjelenítésére képes. A gyakorlatban ez 40%-kal jobb szaturációt jelent, tehát az új iPad kijelzőjén minden sokkal kidolgozottabbnak és telítettebbnek tűnik.

KIS LÉPÉS AZ APPLE-NEK, NAGY LÉPÉS A KIJELZŐNEK

Mindez leírva pusztán parasztvakításnak tűnhet, lévén már a korábbi iPadek kijelzője is kiváló minőségű volt, ráadásul a Retina Display-re való átállás lassúságának köszönhetően az App Store-ban található alkalmazások jelentős része nem, hogy jobban, de inkább rosszabbul néz ki, mint ahogy azt korábban megszokhattuk (vagy tapasztalat hiányában, ahogy a kijelzőtől a képességei alapján elvárnánk). Mindez persze csak átmeneti állapot, és már az új iPad startjakor is voltak olyan alkalmazások (értelemszerűen az Apple összes programja), amelyeknél azonnal szembeötlött az a különbség, ami a legegyszerűbben a következő módon írható le: ahová eddig egy képpont jutott, oda a Retina Display már négyet „zsúfol be". A fenti keretes anyagunkban ezt igyekeztünk szemléltetni. Mind az iPad 2-n, mind az új iPaden kivágtunk egy panelt ugyanabból a Batman képregényből, és a fenti méretarányokon tökéletesen látszik, hogy ugyanakkora helyre az új tablet négyszer akkora képet illeszt be, mint a kettes iPad. A megegyező méretű területen jelentkező négyszer több képinformáció minősége pedig a fenti iTunes ikonokon mérhető le: ami az iPad 2-n kicsit recés és darabos, az az új iPaden kristálytiszta és éles.

Mindez nem csak azt jelenti, hogy az ikonok jobban néznek ki, de a Retina Display-nek köszönhetően az új kijelző sokkal kellemesebb élményt biztosít a szemnek, és ez nem csak az élénkebb színekben, a játékok szebb grafikájában és a HD filmek lenyűgöző képminőségében érhető tetten. Ennél fontosabb, hogy már az olvasás is sokkal kényelmesebb élmény. Az általunk tesztelt weboldalakon, digitális újságokban és képregényekben, de még a mail alkalmazásban is „kézzel fogható" a változás. Amíg az iPad 2 esetében hunyorogni, vagy nagyítani kellett ahhoz, hogy elolvashassunk egy kisebb szöveget, addig az új iPaden már minden élesen, és azonnal kivehetően jelent meg. Elsőre ez ugyan nem tűnik fontosnak, de azoknak, akik főleg böngészésre, könyvek és magazinok olvasására használják a tabletjüket, ez bizony számottevő újítás.

Habár a több képpont megjelenítésének képessége tűnhet feleslegesnek, az vitathatatlan, hogy a Retina Displaynek – és a képernyőt kiszolgáló nagyobb memóriának és jobb processzornak – köszönhetően ugyanazon tartalmaknál (videók, játékok, újságok, alkalmazások, weblapok, stb.) az új iPaden egy sokkal jobb felhasználói élményt kapunk, mint az Apple (és bármilyen más gyártó) korábbi tabletjei esetében.

TUDTAD-E?

Az új iPad hiába 4G-s, Magyarországon ezt a funkciót nem lehet használni, az Apple tabletek csak a 3G-s hálózatra tudnak felcsatlakozni. Ennek nem csupán az az oka, hogy a 4G-s hálózat hazánkban még csak egy szűk területen érhető el, de az is, hogy az új tablet az amerikai frekvenciára (700/2100 MHz) van „hangolva", ami nem kompatibilis a magyarral (1800 MHz).

IPADET IGÉNY SZERINT

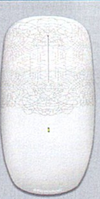
Az új iPad tehát többet tud, ám korántsem annyit, hogy azonnal a váltás mellett tegyük le a voksunkat. Az iPad 2 tulajdonosoknak csakis akkor éri meg váltani, ha mindennél többre tartják a minőséget, a praktikus felhasználóknak viszont még nincs értelme átállni. Ellenben akik még csak most gondolkodnak egy tablet beszerzésén, azoknak az új Apple eszköz jó választás lehet – persze csak akkor, ha az ár nem gátló tényező, hiszen a belépő szintű 16 GB-os Wifis verzióért átlagosan 150 ezer forintot kell leszurkolni. Az iPad persze sosem volt olcsó, ellenben ide kapcsolódó jó hír, hogy az új „család" megjelenésével az előző generáció ára jelentősen csökkent, így már 120 000 Ft környékén beszerezhető az alapmodell.

Habár az új iPad forradalmat tényleg nem hozott a tabletek világába, az Apple-nek ismét sikerült egy követendő mintát felállítania, és a visszafogott fejlődés és a magas ár ellenére is kétségtelen, hogy a számítástechnikai eszközök ezen szegmensében még mindig ők nyújtják a legtöbbet a felhasználóknak.

	iPad 2	Az új iPad
Processzor	A5 processzor (2 CPU, 2 GPU)	A5X processzor (2 CPU, 4 GPU)
Memória	512 MB	1 GB
Képernyő	9,7", 1024x768-as felbontás	9,7", 2048x1536-os felbontás
Háttértár	16/32/64 GB	16/32/64 GB
Akkumulátor	6900 mAh	11560 mAh
Kamera	0,3 MP elöl, 0,7 MP hátul, 720p video	0,3 MP elöl, 5 MP hátul, 1080p video
Mobilinternet	HSPA+, wifi g/n	HSPA+, LTE (700/1200 MHz), wifi g/n
Tömeg	601 gramm (wifi), 613 gramm (3G)	650 gramm (wifi), 660 gramm (3G)

MS TOUCH MOUSE ARTIST SERIES

A Touch Mouse termékcsaládról nem először esik szó a Guru hasábjain. Ugyan a 2011/11-es számunkban csak a belépő kategóriás Explorert volt lehetőségünk bemutatni, viszont most kipróbálhattuk a „nagytestvért" is, ráadásul rögtön a speciális, Artist kivitelben.



A Touch Mouse eredetileg fekete dizájnnal jelent meg, majd a Microsoft úgy döntött, hogy a külsőségekre igényesebb közönséget is célba veszi, és Deanne Cheuk képzőművész közreműködésével megalkották a beviteli eszköz Artist változatát, ami abban különbözik az alapmodelltől, hogy visszafogott tojásfehér színt és teljesen egyedi mintázatot kapott – illetve az exkluzivitás a sima Touch Mouse-hoz képest magasabb árban is megjelenik.

Maga az egér 62 mm széles és 120 mm hosszú, mondhatni átlagos méretű, habár a nagyobb tenyérrel rendelkező felhasználók számára talán túlságosan is keskeny lehet. A súlya (a behelyezett két AAA ceruzaelemmel együtt) megfelelő, se nem túl könnyű, se nem túl nehéz, kényelmes használatot biztosít. A mintázat tapintható, minimálisan érdes benyomást kelt, bár az érintése elsőre szokatlan lehet, de a mindennapi használat minőségét negatívan nem befolyásolja. Az Artist Series Touch Mouse tehát külalakra kellően impozáns, azonban ennél sokkal fontosabb, hogy milyen technikát rejt ez az egyedire tervezett darab.

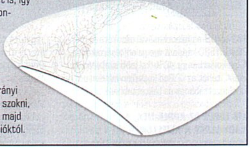
8.8

Eszköz
egér
Info
microsoft.com/hardware/hu-hu
Ár
kb. 18-20.000 Ft

A Touch szó nem véletlenül szerepel az eszköz nevében, hiszen az elülső rész teljes egészében érintésérzékeny. Ugyan a felépítésnek köszönhetően a kattintás érzete megmaradt, de az egér „orra" egyetlen nagy gombként funkcionál (ami persze érzékeli, ha jobbra vagy balra szeretnénk kattintani), és görgő egyáltalán nem kapott rajta helyet, csupán egy dizájnos csík jelzi azt a felületet, ahol a megszokott görgős „simogatással" hozhatjuk elő a kívánt funkciót. A Touch Mouse persze nemcsak a kattintást és a görgetést tudja feldolgozni az érintésérzékeny felülettel, de a két- és háromujjas mozdulatokat is, így a modernebb touchpadokhoz hasonlóan csupán az egér segítségével előhozhatunk olyan extra funkciókat, mint a lapozás, a nagyítás vagy a forgatás. Egy klasszikus egér után elsőre kicsit idegennek tűnik ez a megoldás, de néhány órányi használatot követően hozzá lehet szokni, és később nem is nagyon akarunk majd megválni ezektől a kényelmi funkcióktól.

Az egér belsejében a Microsoft már jól bevált BlueTrack technológiája található, így a Touch Mouse is szinte minden felületen megállja a helyét, a szőnyegtől a combunkon feszülő farmerig. A kialakítás vezeték nélküli, az egér egy MicroUSB-n keresztül kommunikál a géppel, és szokatlan módon a Microsoft még egy USB-hosszabbító kábelt is csomagolt a készülék mellé, ami azért meglepő kicsit, mert a rádiós megoldás még 5-6 méteren belül is kiválóan megállja a helyét.

Az egyedivé varázsolt Touch Mouse tehát tényleg egy jól működő, praktikus eszköz, az egyetlen hibája, hogy nem az átlagfelhasználókra szabták, ugyanis az ára (kb. 18-20.000 Ft) bőven meghaladja azt az összeget, amit jó szívvel hajlandóak lennénk kifizetni egy egérért.



MS BLUETOOTH MOBILE KEYBOARD 5000

A Microsoft legújabb klaviatúrája nem kifejezetten az asztali gépnél ülő felhasználóknak szól, hanem azoknak, akik a tabletjüket vagy a notebookjukat szeretnék gyorsabban és kényelmesebben használni.

A név (Bluetooth Mobile Keyboard 5000) szinte mindent elárul erről a termékről. Egyrészt kifejezetten mobil eszközökhöz (notebook, netbook, tablet) készült, (csak) Bluetooth-on keresztül köthetjük össze a gépeinkkel, továbbá az 5000-es szám arra utal, hogy nem ez az első ilyen megoldás a Microsoft hardverkínálatában.

Habár első blikkre nem tűnik túl logikusnak piacra dobni egy olyan eszközt, ami kizárólag Bluetooth-on keresztül képes kommunikálni (a csomagban egyáltalán nem kapott helyet semmilyen vevőegység), azonban fontos észben tartani, hogy ez a klaviatúra egyáltalán nem az asztali gépek tulajdonosait célozza meg, hanem azokat, akik a tabletjük vagy a könnyen hordozható gépeik mellé szeretnének egy kicsi, könnyű, de mégis teljes értékű billentyűzetet csatlakoztatni. A Mobile Keyboard 5000 mindössze 35 cm széles és 16 cm magas, a vastagsága pedig alig haladja meg a másfél centit – azaz még egy kisebb laptoptáskában is kényelmesen elfér. Hazánkban kibővített, 105 gombos magyar kiosztással kerül forgalomba, így tényleg kielégít szinte minden igényt, ráadásul az egész billentyűzet ergonomikusan lett kialakítva, így a kicsi méret ellenére is kényelmes használatot biztosít, ráadásul az anyagminőség tekintetében hosszú idő óta a legjobb billentyűzet, ami megjárta a PC Guru szerkesztőségét. Az eszköz halk, a gombok érintése már-már puha érzést kelt, a forma visszafogott és elegáns, de a felépítés mégis kellően strapabíró. Apró hiányosság, hogy a készülék egyetlen leddel lett felruházva, ami az elemtöltöttséget mutatja, így például a Caps Lock státuszáról csak a billentyűk lenyomását követően szerezhetünk információt.

9.0

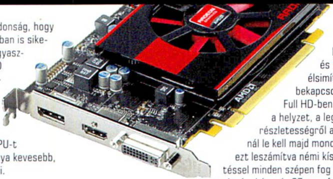
Eszköz
billentyűzet
Info
microsoft.com/hardware/hu-hu
Ár
kb. 10 000 Ft

A teszt során egy iPad 2-vel kötöttük össze a Bluetooth-os eszközt, és a két készülék pár másodperc után felismerte egymást. A billentyűzet használatával a korábban meglehetősen körülményes levél- és cikkírás máris sokkal kényelmesebbé és gyorsabbá vált, és a célplatform gond nélkül felismert minden ékezetes betűt és egyéb írásjelet. A szinkronizálást követően a bluetooth kapcsolat végig stabil maradt, sőt, a billentyűzet még 10 méter távolságból is zökkenőmentesen és villámgyorsan küldte az információkat az Apple táblagépe felé. Persze a klaviatúra nem csak iPadekkel működik együtt, pillanatok alatt összeköthetjük a legtöbb notebookkal, az összes Microsoft Windowst használó táblagéppel és számos Androidos tablettel is. Ha van ilyen mobileszközötök, és szeretnétek mellé egy könnyen, gyorsan és kényelmesen használható perifériát, akkor a Mobile Keyboard 5000 tökéletes választás lehet számotokra.

AMD RADEON HD 7750

Nem is olyan régen, nagyjából 1-2 éve még 50-60 ezer forintot kellett kifizetnünk azért, hogy Full HD felbontásban, viszonylag jó részletesség mellett is játszhassunk. Mivel azonban tavaly nem kaptunk új GPU-t, a cégek árcsökkentéseinek hála az egykoron drágább kártyák – vagy azok némileg átalakított változatai – megérkeztek a legkedveltebb, 25-35 ezer forintos ársávba. A szép magyar kifejezéssel „árérzékenynek" nevezett PC-s játékosok számára a mezőnyből egyértelműen a GeForce GTX 550 Ti tetszett a legjobban, ami mind a mai napig nagyon jól fogy a boltokban. Az AMD sem panaszkodhat, sokan választották a HD5700/6700-as modelljeit, de a kínálatra erősen ráfért már a vérfrissítés. Ez lett a HD7750.

Az új videokártya első és talán legfontosabb paramétere, hogy nem igényel külön tápellátást. Ez az alapjaitól újraépített, GCN (Graphics Core Next) alapú GPU-nak köszönhető, ami sokat javult a fogyasztás tekintetében. Míg az előző generációnál akár 100-150 Wattos maximális fogyasztású modelleket is találtunk, addig a HD7750 beéri 55-75 Wattal, ami hatalmas előrelépés. Fontos újdonság, hogy nyugalmi (2D) állapotban is sikerült csökkenteni a fogyasztást, továbbá az AMD mérnökei kifejlesztették az úgynevezett ZeroCore üzemmódot, ami a képernyő lekapcsolásakor a teljes GPU-t kikapcsolja, így a kártya kevesebb, mint 3 Wattal is beéri.



A HD7700-as család kisebb tagján a Cape Verde kódnevű videochip dolgozik, ami 512 shader egységet kapott. Ezt egészíti ki 32 textúrázó és 16 RoP egység, valamint mivel DirectX 11.1-es videokártyáról van szó, nem maradhatott le a geometriai egység sem. A fedélzeti memória 1 GB kapacitású, ami ebben a kategóriában bőven elegendő. Ez 128 biten kapcsolódik a GPU-hoz és effektív 4,5 GHz-en üzemel. A grafikus chip gyárilag 800 MHz-re lett belőve, de a 28 nm-es gyártástechnológiának hála a legtöbb gyártó eleve tuningolja ezt akár 1 GHz-ig. Méréseinken beigazolódott a papírforma: a Radeon HD7750 a jó fogyasztás ellenére is szépen futtatja a játékokat: 720p alatt bátran maximálisra kapcsolhatunk minden DX11-es grafikai opciót és még az élsimítást is bekapcsolhatjuk. Full HD-ben már más a helyzet, a legmagasabb részletességről az új játékoknál le kell majd mondanunk, de ezt leszámítva némi kísérletezgetéssel minden szépen fog futni ezen az olcsó, akár már 27 ezer forintért beszerezhető videokártyán. Mi gond nélkül játszottunk a Dirt 3-mal és a Deus Ex-szel Full HD-ben, maximális részletesség mellett 40-60 fps-sel, Batman: AC és Battlefield 3 alatt azonban kicsit vissza kellett vennünk a HQ részletességből a 30 fps-hez (Full HD mellett).

8.5

Eszköz
VGA-kártya
Info
www.amd.com
Ár
kb. 25-35 000 Ft

A mezőny többi tagjával összehasonlítva nagyjából GTX 550 Ti/HD6770 teljesítményt várhatunk, ám cserébe ez a kártya olcsóbb elődeinél, szolgáltatásai fejlettebbek és a fogyasztása is sokkal jobb. Egy dologra azonban érdemes odafigyelni amennyiben HD7750-et választunk: a gyári referenciamodell hűtése terhelés alatt zajos, ezért ha tehetjük, a referenciától eltérő hűtésű modellt válasszunk.

SAMSUNG SYNCMASTER S27A850

Az LCD monitorok elterjedésével megindult a felbontás és a képátló növekedése is, egészen a Full HD, vagyis 1920x1080-as felbontásig és a 24 colos átmérőig. Az utóbbi 1-2 évben a leglátványosabb változás a LED háttérvilágítás bevezetése és az integrált tévéfunkciók voltak. Emellett az árak is szépen estek lefele, ma már egészen olcsón hozzájuthatunk 24 colos, Full HD monitorhoz.

Persze a minőség ilyenkor nem a legjobb, szinte biztos, hogy TN panellel kell beérnünk, ami nem képes a teljes színskálát megjeleníteni, cserébe azonban gyors. A másik lehetőség sokáig csak az IPS/PVA választása volt, ám ezek lassabbak és sokkal drágábbak is. A Samsung idén egy teljesen új, PLS elnevezésű paneltípussal jelentkezett, ami hozza az IPS-ek képminőségét, ám a Samsung elmondása szerint olcsóbban gyártható és kevesebbet is fogyaszt. A minőséget igazolják a gyári adatok, amik nagyon hasonlítanak az IPS értékeire. Ilyen például a közel tökéletes betekintési szög (178/178 fok) és az 5 ms-os GTG válaszidő is. Ez utóbbi ugyan nem olyan jó, mint a TN esetében, de tapasztalataink alapján még FPS-ek alatt sem zavaró, hacsak nem hardcore játékosok vagyunk.

Ilyen, PLS panelt és LED háttérvilágítást kapott a Samsung S27A850-es monitora, amit a cég inkább üzleti felhasználásra szán, ami alapvetően két tulajdonságában érhető tetten. Az egyik a dizájn, ami visszafogott, a hagyományos monitorokat idézi keskeny, matt kávával, normál talppal és oszloppal. Ezen akár el is forgathatjuk a monitort, aminek egyébként külső tápegysége van, amit praktikusan a kijelző hátlapjához rögzíthetünk. A hatalmas átmérőhöz megfelelően nagy felbontás is tartozik, vagyis végre túlléphetünk a Full HD-n, egészen a WQHD-ig, ami 2560x1440 pixelt jelent. Ez több szempontból is nagyon jó, hiszen több ablak elfér a Windows asztalon, a képminőség is jobb, ugyanakkor gondtalan játékhoz sokkal erősebb videokártyára lesz szükségünk, minimum 2 GB fedélzeti memóriával, és a megfelelő kapcsolatról is gondoskodnunk kell. Ehhez a monitor hátulján két Dual-Link DVI csatlakozót találunk, vagy használhatjuk az elegendő sávszélességet biztosító DisplayPortot is. Az extrákkal sem spórolt a Samsung, így a monitorba épített egy igen hasznos USB 3.0 HUB-ot, valamint egy ECO szenzort. A Samsung S27A850 nem olcsó monitor, jelenleg kb. 180-190 ezer forintot kell érte leszurkolnunk a boltban, ennek ellenére mi maximálisan elégedettek voltunk vele, mivel a magas árért cserébe minőséget és sok hasznos szolgáltatást kapunk. Ugyan dizájnban nem követi a mostani trendeket, emellett olyan extrákra sem képes, mint például a 3D-s megjelenítés, mi mégis nyugodt szívvel ajánljuk, hiszen hatalmas asztalt kapunk WQHD felbontásban, a képminőség közel tökéletes, az USB 3.0 elosztó nagyon hasznos szolgáltatás, a matt kivitel ellenére a fényerővel és a színek élénkségével sem volt gondunk, és a klasszikus talp/oszlop is bevált a használat során.

9.0

Eszköz
Monitor
Info
samsung.com/hu/
Ár
kb. 180-190 000 Ft

Ha egy kis lökés kell: Zombies, Run!

Van, aki szívesen sportol, de a legtöbben maximum akkor futnak, ha üldözik őket. Nos, egy zombi invázió mindenkiből sportembert csinálna... Ahogy ez a játék is, ami egy páratlan posztapokaliptikus történet találkozása egy futóknak szóló programmal.

A videojátékok szerelmesei tudják, mi a teendő, ha zombit látnak: gyorsan előkapni az aktuális fegyvert és a fejre célozni. De a való életben sokkal reálisabb túlélési esélyt biztosítana a futás, minél gyorsabban és messzebbre, el az agyra éhes holtak közeléből. Márpedig ki tudhatja, hogy a próféciák, filmek és játékok által jövendölt világvége mikor, milyen formában jön el? Ha valóban felkészült akarsz lenni egy apokalipszis esetére, nem árt edzett izmokkal és kényelmes futócipővel felszerelkezni pisztoly helyett. A töltény kifogyhat, de lábaid sosem hagynak majd cserben.

A Zombies, Run! játék pontosan erre a valószerű premisszára épül. Beleszövi magát szokásos edzéstervedbe, csak egy GPS-szel és fülhallgatóval rendelkező eszköz kell hozzá. Maga a program sok tekintetben pontosan úgy működik, mint a sportolók számára fejlesztett hasonló társai. Méri a megtett kilométereket, az aktuális sebességedet, térképet készít a lefutott útvonalról, közben pedig az általad kiválasztott zenei válogatást játssza. Vagyis tulajdonképpen egy edzést segítő alkalmazás, épp csak zombis extrákkal felturbózva.

AZ ELMÚLT ÉVEKBEN RENGETEG OLYAN ALKALMAZÁS JELENT MEG, AMELYEK SEGÍTETTÉK A FUTÓEDZÉSEKET. VISZONT EGYIKBEN SEM VOLTAK ZOMBIK. EDDIG.

AZ ÖTÖS SZÁMÚ FUTÓ

Ám nem hiába kategorizáljuk játékként, a Zombies, Run! ugyanis nemcsak a hátunk mögött lihegő élőhalott hordákat adja pluszba a lefutott kilométerek mellé. Egy komplett posztapokaliptikus világot is kapunk, berendezve megszállt városokkal, felszedhető tárgyakkal, más túlélőkkel és egy tempósan kibontakozó történettel. Amint elindul a program, a fülhallgatónkon keresztül egy teljesen más világba kerülünk, messze hétköznapi valóságunktól. A helyszín az angliai Abel Township, egy sebtében felhúzott fallal körbevett földterület, ahol a túlélők elegendő étel, felszerelés és gyógyszer híján kétségbeesett módszerekkel próbálnak életben maradni. A szigetországot (és tippjeik szerint a világ többi részét is) gyorsan terjedő vírus támadta meg, ami a horrorfilmek kliséiből megismert, agyevő zombivá változtatta a népesség jelentősebb részét. Az emberre alig hasonlító kreatúrák hordái főleg éjszaka jelennek meg, állatias ösztönökkel kutatva meleg hús után, amit széttéphetnek. És ahogy az lenni szokott, áldozataik holttestének maradéka a harapásuk nyomán új „életre" kel.

ELSŐ SZABÁLY: JÓ KONDI

Mindezt a horrort túlélni csak úgy lehet, ha távol tartjuk magunkat a bolyongó élőholtak csapataitól, és a szögesdróttal védett falak biztonságába húzódunk. Ám az étel mindig fogyóban van, nem beszélve arról, hogy sok helyzetben egy akkumulátor vagy némi penicillin is lehet a perdöntő élet és halál közt. Így hát Abel Township lakóinak egy része magára vállalja a feladatot, hogy kimerészkedik a rettenetes szörnyek által megszállt világba ellátmányt hozni: ők a leggyorsabb és legkitartóbb túlélők, ők a Futók.

A játékban te vagy Runner 5, az ötös számú futó, aki az első küldetés során érkezik meg Abel Township területére, ám hátteredről sosem derülnek ki részletek. Ez a kvázi-RPG elem biztosítja, hogy integráns része maradj a sztorinak úgy is, hogy elenyésző mértékig lépsz interakcióba a programmal. Feladatod annyi, hogy minél fürgébben rohanj el az irányítók által kijelölt helyszínekre (például romos kórházak, lezuhant repülők, elhagyott boltok) ahol reményeik szerint valamilyen utánpótlást vagy alkatrészt fogsz találni. Az irányítók a város kommunikációs központjából radaron figyelik helyzetedet, illetve a térségben bóklászó zombi hordákat, így a rádiókapcsolaton keresztül tudnak navigálni.

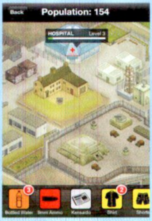
AZ ÉLŐHALOTTAK ÉJSZAKÁI

Mikor elindítasz egy küldetést, általában a városkapuban „találod" magad, ahol – az első pár edzés után már ismerősként üdvözölt – Sam vagy Janine mondja el, éppen hova és miért kell futnod. Hogy a történet ne érződjön tömörnek, inkább valóban kiegészítője és motiválója legyen a futásnak, az adások belekeverednek az általad kiválasztott dalok listájába, vagyis mindig két zeneszám között „hívnak fel" Abelből. Egy-egy bejelentkezés olyan, akár egy rövid rádióadás, eligazítanak a helyzetről, bíztatnak, elmesélik, mit látnak körülötted a radaron, szavakkal és hangeffektekkel felépítve saját kis alternatív valóságodat. Számtalan másik városlakó és túlélő beszél majd hozzád a lejátszólistádat megszakító adásokban, így emberi sorsok, meglepő történetek és megoldásra váró feladatok bontakoznak ki ebben a zombivész sújtotta, kietlen új világban.

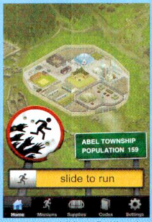
JÓÓÓ REGGELT ZOMBIFALVA!

Hogy milyen gyorsan szaladsz, az nem befolyásolja a történet kibontakozását. Az ötös számú futó küldetései 25-30 perc alatt teljesíthetők, amibe már a bejelentkezések közti dalok is beleszámítanak. Ez a legtöbb gyakorlott futó számára rövid etap, ám aggodalomra semmi ok! Annyi időre sem kell megszakítanod az edzést, hogy új fejezetre ugorj, ugyanis automatikusan bekapcsol a mindig szórakoztató és jóval könnyedebb hangvételű Rádió Mód. Az újjáépülőben levő világ egyetlen műsorát

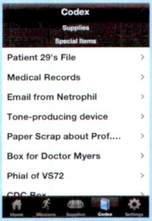
Missions képernyő futás közben. Látod a megtett távot, eltelt időt, az aktuális sebességedet, alatta pedig az eseményeket (felvett tárgyak, zombi hordák támadása, elhangzott rádióadások címe). A küldetést bármikor leállíthatod, ha pihenni akarsz.



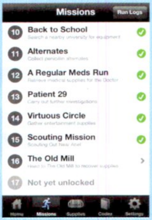
Supplies menü, Abel Township térképével. Az épületeket kiválasztva látod azok aktuális fejlettségét és a szintlépésig szükséges ellátmány mennyiségét. A készleteidet mutató alsó sávból a tárgyakat az épületekre húzva tudod elosztani azokat.



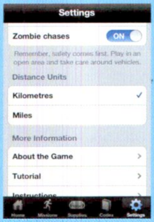
Az alkalmazás nyitóképernyője. Városodon madártávlatból is látszanak az általad már eszközölt fejlesztések. A táblán a lakosok száma folyamatosan növekszik, ahogy egyre bővül és több ember befogadására lesz alkalmas a település.



A Codex lista a felvett tárgyak, megismert szereplők, meglátogatott helyszínek leírása. Érdemes végigolvasni a Special Item fül bejegyzéseit, sok tárgynál az interneten fellelhető extrákat és egyéb szórakoztató infókat találunk.



Egy-egy küldetés bármikor újra lejátszható, illetve itt látszik, ha egy mission megnyitásához valamelyik épületet még fejlesztened kell. A korábbi futások összegzéseinek listáját a jobb felső sarokban levő ikon nyitja meg.



Beállítások. Ha szeretnéd, hogy hörgő élőhalottak hordái eredjenek a nyomodba véletlenszerű időpontokban, a Zombie chases opciót feltétlenül kapcsold ON állásba. Ugyanitt a kilométer és mérföld között is válthatsz, ha szükséges.

Ha eleinte kicsit elveszettnek érzed magad az alkalmazás menüpontjai közt, a jól összerakott Tutorial segítségével bármikor áttekintheted, hogy milyen lépések szükségesek az első zombik inspirálta edzésed elkezdéséhez.

Ha a civilizáció újjáépítésének lehetősége nem lenne elég motiváció az edzéshez, próbálj a szívedhez minél közelebb álló dalokat válogatni a futáshoz. A lebilincselő történet kibontakozása túl érdekes ahhoz, hogy feladd félúton!

Abel két közléskényszeres lakosa, Jack és Eugene vezeti. Az unatkozó fiúk a legtöbb adásban nevetve, csipkelődve számolnak be napjaik alakulásáról a zombiapokalipszis közepén, olykor komoly témákat érintve a világégés utáni társadalom lehetőségeit és problémáit boncolgatják, néha pedig a túléléshez és a „zombok" elkerüléséhez adnak tippeket hallgatóiknak. A rögtönzött rádiócsatorna fenntartásának külön szerepe és története van, az adások humora, életszerű hangvétele pedig egy szerethető és izgalmas új dimenziót kölcsönöz Abel Township mindennapi életének.

HARMINCKETTES SZABÁLY: ÉLVEZD AZ APRÓ DOLGOKAT

Nem lenne ez igazi zombis játék, ha nem gyűjthetnénk benne a pályákon elszórt tárgyakat. Teljesen random módon, futás közben egy darabos géphang néha bemondja, hogy felvettél valamit (ásványvíztől a működő laptopon át a kalapácsig ez bármi lehet). Minél hosszabb ideig futsz, annál több holmid gyűlik össze, és ezek két fontos célt is szolgálnak. Egyrészt az edzés végeztével megnyithatod Abel Township térképét, melyen különböző épületek közt osztod szét a gyűjtött javakat. Megfelelő ellátmány mennyiség befogadása után az épületek szintet lépnek, fejlődnek, egyre több embert tudnak kiszolgálni. Vagyis döntéseket kell meghoznod - a Kórház vagy a Kommunikációs központod fejleszted, esetleg a Fegyverraktár vagy a Kantin áramellátása fontosabb? Ahogy a városka épül, lakói is szaporodnak, aktuális számukat a nyitóképernyőn megjelenő utcatáblán tudod büszkén ellenőrizni.

Másodlagos célja a „tárgyak" gyűjtésének, hogy a ZR! univerzum történetét a program keretein kívül vigyék tovább: egyes elszórt brosúrákon, feljegyzéseken és leveleken a bolond propaganda vagy belsős poénok mellett email és honlap címeket találsz. Érdemes beírni ezeket a böngészőbe vagy küldeni egy levelet, ugyanis élő címek, twitter accountok, sőt, még létező, letölthető alkalmazások is állnak mögöttük.

A ZOMBIK AZ AGYADÉRT SZERETNEK

Az egyetlen, ami futás közben némi interaktivitást ad, a „Zombie Chase" opció, melyet bekapcsolva véletlenszerűen zombi hordákkal fogsz találkozni (a funkció futópadon egyelőre nem működik, de már dolgoznak rajta). Jelenlétükre a program tárgyilagos hangon figyelmeztet, majd elindul egy radarjelzés szerű csipogás, ami a horda közelségét jelzi. Ekkor bele kell húznod, mert ha nem sikerül elmenkülnöd előlük, egyre közelebb érnek, s végül el is kapnak – ez nem jár büntetéssel, de bosszantó érzés. Persze a legtöbbször riadt arccal fogsz sprintelni „előlük", bármilyen fáradtnak érzed magad, hisz a remek akusztikával a hátad mögött felhangzó hörgések és nehéz léptek pont elég motivációt adnak az erőbedobáshoz. Kocsikra, embertársakra vigyázz!

CIVILIZÁCIÓNK ANGOLOSAN TÁVOZOTT

Okostelefon és futócipő mellett még valami elengedhetetlen: a magas szintű angoltudás. Mivel az egész játék a történet, a párbeszédek és események megértésére épül, ráadásul ezt egy főként brit színészekből álló társulat prezentálja, nem árt biztosnak lenned nyelvtudásodban a játék élvezetéhez. Emiatt viszont haladóknak nyelvgyakorláshoz is ajánlható – a legjobb, mikor játszva, zombikkal tanul az ember.

HA BÁRKI HALLJA, ÜZENEM: FUSS!

A Zombies, Run! első évada, mely folyamatosan érkező frissítéseivel 30 küldetést foglal magába (jelenleg 22 van) 7.99 dollárért, kb. 1.700 Ft-ért vehető meg iPhone-ra és iPod Touch-ra, az Android verziót tavasz végére ígérik. Az app lelkes fogadtatását mutatja, hogy februári megjelenése óta felhasználói összesen fél millió mérföldet tettek meg – vagyis elfutottunk a Holdig, majd vissza. A Six to Start fejlesztőcsapatnak számtalan terve van a jövőre nézve, többek közt RunKeeper integráció, kalóriaszámláló, és rengeteg új küldetés érkezik majd. Ha úgy érzed, a formába lendüléshez csak egy kis zombi motiváció kell, ez tökéletes befektetés. Ötös számú futó, készen állsz megmenteni a világot?

ÁLOMPC

GURU

KOMPONENSHÁBORÚ

Év elején még csak takarították raktáraikat a hardvergyártó cégek, hogy most, tavasszal megindítsák a teljes frontos támadást. Az Intel harmadik generációs Core i processzorával új platform érkezett, élén a Z77-es chipkészlettel, az AMD a középkategóriában erősít egészen magas órajelen járatott Bulldozereivel, de mindez teljesen a háttérbe szorul, hiszen a fő csatát ezúttal a videokártyák vívják. A január az AMD Radeon HD 7900-es szériával indult, ami egy alapjaitól újraépített grafikus chipre épül, és bizony minden eddig megjelent videokártyánál sokkal gyorsabb, legyen szó akár játékokról, akár általános célú, vagy éppen professzionális felhasználásról. Az AMD nem pihent ezután sem, szinte hetente dobta ki újabb modelljeit a GCN (Graphics Core Next) GPU gyengébb változatai köré építve. Jelenleg 30-150 ezer forint között válogathatunk számtalan DX11.1-es Radeon közül. Az NVIDIA-ra sem kellett sokat várni, március végén megérkezett a GeForce GTX 680, ahol a gyártó feladta eddig bevett szokását, és a 3D teljesítmény mellett a fogyasztásra és az árra is odafigyelt.

BASIC

Nagy volt az előrelépés belépőszinten. A H61-es, finoman szólva sem túl jó chipkészletet váltja felülről a B75, ami a 20 ezer forintos alaplapok sztárja lesz. Ezt az integrált SATA6G portnak és a 4 darab natív USB 3.0-ának köszönheti. Emellett adott a 4 DIMM foglalat is, vagyis akár középkategóriás, erős Inteles gépet is építhetünk 20 ezer forintos lapra. Nem is kérdéses hát, hogy Basic konfigurációnkhoz ilyen lapot választottunk, amihez ha hozzávesszük, hogy a többi komponens ára is mérséklődött, eredményül egy jobb szolgáltatásokkal felszerelt, modern PC-t kapunk minden eddiginél olcsóbban!

Alaplap	Gigabyte B75M-D3H	20 600 Ft
Processzor	Intel Pentium G860	20 990 Ft
CPU-hűtő	Gyári	
Memória	2× Kingmax 2 GB DDR3-1333MHz	5 700 Ft
Videokártya	Gigabyte Radeon HD7750 OC 1 GB	27 800 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	20 600 Ft
SSD	–	
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 300 Ft
Ház	ASUS TA-822	6 200 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W	8 700 Ft
Összesen		114 890 Ft

GAMER

Ahogy ígértük, ebben a hónapban szakítunk az Intellel a középkategóriában, és átpártolunk az AMD-hez egy erős, fejlett PC megépítéséig. A platform nem is lehet más, mint az AM3+, amihez egy kiváló áron beszerezhető, 970-es alaplapot választottunk rengeteg extrával. A processzor természetesen Bulldozer alapokra építkezik, abból is egy 6100-as jelölésű, három Bulldozer modulból álló modell, amihez magas órajel és turbómód is tartozik. Az NVIDIA árcsökkentésének hála sikerült videokártya fronton komolyan előrelépnünk, hiszen 50 ezer forintra süllyedtek a GTX 560 Ti modellek. Ennél a konfigurációnál is a HDD-re voksoltunk, de csak jól járhatunk, ha inkább egy SSD-t teszünk meg rendszermeghajtónak.

Alaplap	ASRock 970 Extreme4	23 990 Ft
Processzor	AMD FX-6100 3,3 GHz	34 200 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Alpine 64 Pro Rev. 2	2 090 Ft
Memória	2× Kingston 4 GB HyperX Blu DDR3-1600	14 000 Ft
Videokártya	Gigabyte GTX560 Ti 1 GB	51 400 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	20 600 Ft
SSD	–	
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 300 Ft
Ház	THERMALTAKE Commander MS-I	12 600 Ft
Táp	FSP Hexa 500W	12 400 Ft
Összesen		175 580 Ft

ULTRA

Megérkeztek az új Intel alaplapok a 7-es családból, így nem is volt kérdéses, hogy csúcskonfigurációnkhoz már ilyen modellt választunk – egészen pontosan egy minden földi jóval felszerelt Z77-es modellt. Az alaplapon rengeteg USB 3.0 és SATA portot találunk, a hűtés és a megépítés még némi tuninghoz is elegendő lesz. Természetesen adott a grafikus kezelőfelületű UEFI BIOS, és ráadásként SLI/CrossFireX video-alrendszert is kiépíthetünk. Mindehhez a már jól bevált Core i5-2500K-t választottuk, egy bivalyerős, mégis néma léghűtéssel és az új, „mindent vivő" Radeon HD7950-nel. Az új alaplap ára magasabb, mint az előző, kevésbé jól felszerelt P67-es modellé, ám az árcsökkentéseknek hála a végösszeg nem változott.

Alaplap	Gigabyte Z77X-D3H	42 100 Ft
Processzor	Intel Core i5-2500K	53 100 Ft
CPU-hűtő	Scythe Mugen 3	11 700 Ft
Memória	2× Kingston 4 GB HyperX Blu DDR3-1600	14 000 Ft
Videokártya	ASUS EAH7950 DCU II	131 800 Ft
Merevlemez	WD 1,5 TB 5400 rpm	27 300 Ft
SSD	Kingston V+ 200 120GB	38 600 Ft
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 300 Ft
Ház	Thermaltake Dokker BlacX	16 700 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 V2	18 000 Ft
Összesen		357 600 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; Piros kiemelés: árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Ha nem látnánk, tán el sem hinnénk: az SSD-k ára látványosan zuhan, és ha így folytatódik, akkor a legmerészebb jóslatok is beigazolódhatnak. A múlt hónapban ajánlott két modell közül az elérhetőbb árú, a SandForce 2281-es vezérlőnek hála mégis gyors Kingston V+ 200 újabb 5-6 ezer forinttal lett olcsóbb, a Samsung 830 256 GB-os modelljének ára pedig 14 ezer forinttal csökkent. Az Intel új generációs Ivy Bridge processzorainak megjelenésével ráadásul az ultrabook piac is új lendületet kap, ami az SSD-ket is érinti, hiszen ezekbe a gyors és vékony gépekbe már (szinte) kizárólag ilyen meghajtókat szerelnek.

KINGSTON
V+ 200 120 GB

38 600 Ft

ALTERNATÍVA Samsung 830 256 GB 91 400 Ft

VGA

Az AMD lassan vízre bocsájtja minden Radeon 7-es szériába tartozó modelljét, aminek épp itt is van az ideje, hiszen időközben az NVIDIA megrázta magát, és előállt egy GTX 680-as modellel. Ez a GeForce is vadonatúj grafikus chipre épül, és úgy tűnik, komoly változást hoz a zöldek táborában. A fejlesztők ezúttal a fogyasztásra és a vételárra helyezték a nagyobb hangsúlyt, de persze a 3D-s teljesítményről sem feledkeztek meg. A GTX 680-as csúcskártya még csak az első modell a családból, ám már ez az egy is elegendő volt ahhoz, hogy a boltokban található modellek ára meginduljon lefelé – beleértve az új Radeonokét is.

GIGABYTE
RADEON HD 7750 OC 1 GB

27 800 Ft

ALTERNATÍVA Gigabyte GTX560 Ti 1 GB 51 400 Ft

MONITOR

A monitorok piacán most kisebb a mozgás, ám vásárlásnál néhány újdonságra érdemes odafigyelni. Az egyik ilyen az MHL technológia támogatása. A Mobile High-Definition Link segítségével HDMI-n kapcsolhatjuk mobil készülékeinket hatalmas átmérőjű monitorunkhoz vagy tévénkhez mindenféle extra hardveres kiegészítő nélkül. A megfizethető áron elérhető felbontásban is lépnek egyet idén a gyártók: az új standard a WQHD, ami 2560x1440 pixelt jelent – ez már 27 colos átmérő mellett is nagyon jól néz ki akár egészen közelről is, főleg, ha PLS vagy IPS panelen kapjuk mindezt, mint például a Samsung S27A850 esetében.

BENQ
G2420HD

44 800 Ft

ALTERNATÍVA Samsung S27A850 186 500 Ft

MEREVLEMEZ

Most már bátran kijelenthetjük, ismét csökkennek a merevlemez árak! Na persze még korai az öröm: mindez kb. 1-2 ezer forintos enyhülést jelent, de a lényeg, hogy valami végre megmozdult, és a jó irányba. Elemzők szerint a helyzet még jó ideig, kb. az év végéig nem fog visszaállni a fél-egy évvel ezelőtti szintre, de talán nyáron már nem kell 20-22 ezer forintot kiadnunk egy 500 GB-os HDD-ért. Addig azonban marad a 320-500 GB-os, 7200 rpm-es merevlemez ajánlott rendszermeghajtónak, és a 1,5-2 TB-os, 5400 rpm-es Green változat tárolónak vagy például NAS-ba.

WD
Caviar Blue 7200rpm

20 600 Ft

ALTERNATÍVA WD Caviar Green 1,5 TB 27 300 Ft

ALAPLAP

Az alsó kategóriában nagyon fontos előrelépést tett a B75-ös vezérlő elkészítésével az Intel. Ezek az új, 20 ezer forint körüli lapok bármilyen LGA1155-ös Core i processzort lekezelnek, natív SATA6G és USB 3.0 vezérlőket kínálnak 4 DIMM foglalattal, és ha Ivy Bridge processzort építünk be, akkor a PCI Express 3.0 is adott. Az alaplapgyártók mindehhez már kivétel nélkül grafikus kezelőfelületű UEFI BIOS-t, gigabites LAN vezérlőt és számtalan extrát adnak, így aki elérhető árú LGA1155-ös rendszerre szeretne váltani, mindenképpen fontolja meg a B75-ös chipkészletet. A Z77-es, tuningra kihegyezett csúcsmodell persze még ennél is többet tud.

ASUS
GIGABYTE
B75M-D3H

20 600 Ft

ALTERNATÍVA Gigabyte Z77X-D3H 42 100 Ft

PROCESSZOR

Az AMD a középkategóriában igyekszik leváltani a még bennragadt Phenom II-it az újabb, Bulldozer alapú FX processzorokkal. A 4170-es modell például egészen jó választás lehet elérhető árú játékgépbe, hiszen 2/4-es felépítésű, cserébe viszont nagyon magas órajeleken dolgozik. A másik a 6000-es széria, ami úgy tűnik, ésszerű kompromisszum a magok száma, a fogyasztás és az órajel között. Eközben az Intel LGA2011-es csúcsplatform szekere csak nehézkesen indul be, az LGA1155 pedig talán túlságosan is szárnyal. A P67/H67-es széria nem volt rossz eresztés, de csak egy évet élt, hiszen máris kapható a 7-es család, ami azért hoz néhány fontos újdonságot.

AMD
FX-6100

34 200 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-2500K 53 100 Ft

R2-D2 KOCKÁKBÓL – AHOGY EDDIG MÉG SOSEM LÁTHATTAD

Star Wars LEGO nagyoknak

A világ egyik legismertebb és legnépszerűbb játékgyártó cége, a dán LEGO 1999 óta készít Star Wars építőjátékokat, és az elmúlt 13 évben nem csak gyerekeknek szánt egyszerűbb készleteket dobtak piacra, hanem egészen elképesztő gyűjtői kiadásokat is. Ide sorolható az 1300 darabból álló X-Wing (LEGO 7191), a 3069 kockából felépülő Birodalmi Csillagromboló (LEGO 10030), vagy éppen az 5195 elemből összerakható Millennium Falcon (LEGO 10179). Ezek a hatalmas és végletekig kidolgozott szettek már kifejezetten a gyűjtőknek és a megszállottaknak készültek, és nem csak azért, mert az összerakásuk hosszú órákat, akár napokat vehet igénybe, de azért is, mert az áruk sokszorosa az amúgy sem túl olcsó LEGO játékoknak. Hiába gyárt viszont a LEGO már több mint egy évtizede mindenféle Star Wars szetteket, szerencsére az ötlet és a kreativitás még mindig nem veszett ki a dán cég munkatársaiból.

2012-re egy igazi meglepetést tartogattak a legnagyobb rajongók számára, hiszen hamarosan megjelenik a 10225-ös számú készlet, amelyből egy elképesztően jól kinéző R2-D2 rakható össze. Akárcsak a korábban felsorolt készletek, a Csillagok háborúja ikonikus robotja is impozáns darab lesz, nem kevesebb, mint 2127 legókockából áll majd össze, 31 centis magassággal és 17 centis szélességgel. Az R2-es nem csak a mérete és az eszméletlen kidolgozása miatt figyelemreméltó, hanem azért is, mert a dizájnerek odafigyeltek az apróságokra. A legóból felépülő robot harmadik lába egyrészt elrejthető, másrészt állítható, így a droid a filmekből ismerős pozitúrába dönthető, 360 fokban forgatható fejrésszel rendelkezik, és előhozható néhány olyan extra funkció is, mint az R2-es „hasából" előugró ajtónyitó eszköz és a mini körfűrész. Sajnos a kis robot nem motorizált, illetve hangot sem ad ki magából, de összerakva így is lenyűgöző benyomást kelt – vélhetően nem csak Star Wars fanatikusoknak. Maga a készlet májustól lesz megvásárolható világszerte, Amerikában 170 dolláros, míg Európában 170 fontos áron, ami azt jelenti, hogy azoknak, akik szeretnének egy ilyen LEGO R2-D2-t, bizony mélyen a zsebükbe kell majd nyúlniuk.

SIKERJÁTÉKOT VÁSÁROLT A ZYNGA

Egyszerűbb volt, mint ellopni

A Zynga nevű céget valószínűleg a legtöbb olvasónknak nem kell bemutatni. A 2007-ben indult vállalat a közösségi oldalakon belül játszható mikrotranzakciós programokkal (FarmVille, Mafia Wars, Café World, stb.) vált híressé, és az üzlet annyira bejött a Zyngának, hogy 2011-ben már félmilliárd dolláros bevételt könyvelhettek el a játékaikból. Az amerikai álomnak persze megvan a maga árnyoldala is, a kaliforniai céget ugyanis már többször megvádolták azzal, hogy nem saját kútfőből érik el a sikereiket, hanem egész egyszerűen ellopják más fejlesztőcsapatok már működő koncepcióját. A vádak nem alaptalanok, és erről bárki meggyőződhet, aki veszi a fáradságot, és összehasonlítja a FarmVille-t a korábban megjelent Farm Town nevű játékkal, vagy a szintén népszerű Café Worldöt az ugyancsak jóval hamarabb debütált Restaurant City-vel. A rendszeres plágiumgyanúkat követően aztán egy per is indult a cég ellen (a Mob Warst fejlesztő Psycho Monkey vitte bíróságra az ügyet), és úgy tűnik, hogy a Zynga végül megunta a folyamatos lopkodást, ugyanis ezúttal, ahelyett, hogy lemásoltak volna egy sikeres ötletet, egész egyszerűen megvásárolták a legújabb őrületet, a Draw Somethingot fejlesztő OMGPOP nevű céget.

A Draw Something egy pofonegyszerű játék. Két felhasználó kell hozzá: az egyikük rajzol, a másiknak pedig ki kell találnia, hogy mit szeretne megmutatni a másik. Egyszerű, de nagyszerű, amit mi sem bizonyít jobban, hogy a megjelenést követő hat hétben nem kevesebben, mint 35 millióan töltötték le a programot, és volt olyan időszak, mikor a Draw Something az App Store-ban egyszerre vezette a legnépszerűbb ingyenes- és fizetős játékok toplistáját. A siker persze anyagilag is mérhetővé vált, ugyanis a játék felfutását követően a fejlesztők napi 250 000 dollárt kaszáltak a programmal. Mindez persze több cég érdeklődését is felkeltette, és a vásárlást nyélbeütő Zyngának egyszerűbb volt kicsengetni nagyjából 150-200 millió dollárt a cégért, mint ellopni az ötletet és lefejleszteni – ebben az esetben ugyanis hetekbe/hónapokba telt volna, mire piacra dobhatják a saját játékukat, ráadásul meg kellett volna mérkőzniük az egész világon hihetetlenül népszerű Draw Somethinggel is. Hiába viszont a magas ár, az üzlet így is tuti befektetés lehetett, hiszen a megvásárolt fejlesztőcsapat játéka még mindig az egyik legnépszerűbb program a Facebookon és a mobil platformokon.

Írta: Bate

ANGRY BIRDS JÁTSZÓTÉR

A madarak csábítanak a szabadba!

Az Angry Birds elképesztő sikerét mi sem bizonyítja jobban, mint hogy Finnországban hamarosan megnyílik a világ első Angry Birds játszótere. A Sarkanniemi Amusement Park egyrészt teljesen hagyományos játszótéri elemekkel (csúszda, mászóka, libikóka, stb.) lesz benépesítve, de a gyerekeknek a klasszikus szórakozás mellett lehetősége lesz arra is, hogy elérjék az Angry Birds aktuális újdonságait – például a parkba látogatók elsőként juthatnak hozzá exkluzív tartalmakhoz. A tematikus játszótér elsősorban nem a brand építését szolgálja, hanem a nyugati világ egyik legnagyobb problémájára keres megoldást, konkrétan arra, hogy a fiatal gyerekek egyre több időt töltenek a számítógépek előtt. A speciális Angry Birds játszótér elsődleges célja tehát az, hogy mozgásra, szabadtéri játékra csábítsa azokat a lurkókat, akik hamarabb ismerkedtek meg a digitális világgal, mint hogy járni tudtak volna. A finnországi után Nagy Britanniában is nyílik majd egy hasonló park, és már Kína és az Egyesült Államok is célba van véve.

MOBILTÖLTÉS VEZETÉK NÉLKÜL

Lejárt a felesleges zsinórok kora?

Az LG már régóta foglalkozik a vezeték nélküli töltés technológiájával, és az elmúlt hetekben előálltak a legújabb megoldásukkal, melynek köszönhetően nincs szükség arra, hogy a mobiltelefonunkat a konnektorhoz csatlakoztassuk. Persze arról egyelőre szó sincs, hogy a telefonok a „levegőből nyernék ki az áramot", a töltéshez még mindig szükség van egy dokkolóra, azonban a hálózati csatlakozást teljes egészében kikerülték a fejlesztők. A kütyü működése az elektromos indukció elvén alapszik, azaz a töltő a dokkegység alatt található mágneses tekercsek mezeje által generált elektromos áramot továbbítja a töltőbe helyezett készüléknek. Külön jó hír, hogy az LG töltője nem csak a cég által gyártott mobil eszközökkel kompatibilis, hanem minden olyan termékkel, amely megfelel a WPC (vezetékmentes energia konzorcium) szabványnak. Az LG WCD-800 először Koreában lesz kapható, de még idén megkezdődik az amerikai forgalmazás is.

➲ Habár a könyvek halálát már sokszor megjósolták, a Gutenberg-galaxis egyelőre köszöni, de még mindig jól van. 2012-ben viszont egyre több jel mutat arra, hogy a mai ifjúság már meg fogja élni a nyomtatott kötetek alkonyát. Ezt támasztja alá az a felmérés is, amely a britek olvasási szokásait vizsgálta. No nem arról van szó, hogy a szigetországban egyre kevesebben vesznek könyvet a kezükbe, hanem arról, hogy a papíralapú kiadványokat egyre inkább felváltják a digitális változatok. Amíg 2011 első nyolc hetében még 9 millió kötetet értékesítettek, addig 2012 ugyanezen időszakában már csak 7,6 millió nyomtatott könyv fogyott, ezzel szemben a 2011 karácsonyi digitális eladások elérték az 1,4 milliót, ami kétszerese a 2010-es adatoknak. Lehet már csak pár év, és végleg búcsút inthetünk a könyvesboltoknak?

➲ A lapunk készítésével egy időben indult meg az iPad harmadik verziójának értékesítése, azonban a terméket gyártó Apple nem csak a hatalmas várakozásnak és a rekorddöntő eladásoknak örülhet, hanem az App Store sikerének is. Az almás cég digitális boltja (amely elsősorban az iPad, iPhone és iPod készülékeket szolgálja ki) március elején elérte 25 milliárd letöltést. Az App Store-ban a cikk írásakor mintegy 550 ezer alkalmazás érhető el, és ezeknek a tetemes része ingyenes. A statisztikák szerint az Apple mobileszközei 123 országban 315 millió példányban keltek el, tehát átlagosan egy alkalmazást 45 ezer alkalommal töltöttek le, egy iOS-t futtató készülékre 80 alkalmazás jut, naponta pedig nagyjából 48,6 millió letöltést hoznak össze a felhasználók.

➲ A 2012/03-as számunkban arról számolhattunk be nektek, hogy két kanadai tinédzser egy meteorológiai ballon segítségével legófigurát juttatott az űrbe, időközben viszont kiderült, hogy nem ők voltak az egyetlenek az elmúlt időszakban, akik ilyesmivel próbálkoztak. 2011. december 31-én egy romániai srác, Raul Oaidia egy LEGO űrsiklót (a 3367-es készletet) juttatott a magasba, a kanadai fiúkéhoz hasonló módszerrel – egy kamera természetesen itt is az „űrcsomag" részét képezte, így videofelvétel is készült az utazásról. Az űrrepülő egészen 35 000 méteres magasságig jutott, majd a meteorológiai ballon kidurranását követően visszatért a földre, méghozzá sértetlen állapotban.

➲ Minden bizonnyal az elmúlt hónapok egyik legőrültebb fejlesztése a Ninja Remote Stealth Television Gadget and IR Jammer névre hallgató kütyü, amit csakis azért találtak ki, hogy őrületbe kergethessünk vele másokat. Ahogy a név is mutatja, egy univerzális távirányítóról van szó, amivel szinte minden tv-készüléket betámadhatunk. Kikapcsolás, bekapcsolás, hangerő és csatornaszabályzás, akár 12 méter távolságból is, így teljesen „láthatatlanul", ninja módjára is felbosszanthatunk másokat. Vagy vicceskedhetünk a plázákban, elektronikai boltokban, bárhol, ahol kihelyezett tv-k vannak – a felhasználásnak csak a fantázia szab határt. Mindezt harminc dollár leszurkolása után tehetjük meg, ennyit pedig simán megér, hogy jól felbosszantsuk a folyton hangosan tévéző szomszédot…

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

SHOGUN 2 PROBLÉMA

A következő lenne a problémám. Megvettem a Shogun 2: Total War – Fall of the Samurai c. kiegészítőjét. A gépem elvileg elbírja, csak sajnos többet találkozok a „Shogun 2 működése leállt" mondattal, mint szeretnék. Szerintem a hűtéssel lesz gond, de nem vagyok biztos benne. Emiatt gondolkozok azon, hogy beszerzek egy Intel Core i5 2500K processzort és egy MSI N560GTX 1GB-os videokártyát, ha szükséges. Itt a konfigurációm:

- AMD Phenom II X4 955 (gyári CPU hűtővel)
- 4,00 GB Szimpla-csatorna DDR3 @ 668MHz (9-9-9-24)
- ASUSTeK Computer INC. M4A87TD/USB3 (AM3)
- NVIDIA GeForce GTS 450
- 977GB SAMSUNG HD103SJ ATA Device (SATA)

Szükséges az új proci vagy az új VGA, vagy csak elég egy új hűtő? Előre is köszönöm válaszotokat. Hű olvasótok: ZOLI.

Kedves Zoli!
A túlmelegedés gyanúját viszonylag könnyen kiszűrheted, ha letöltöd mondjuk a Furmark és a Prime95 nevű szoftvereket, és egyszerre kezded el őket futtatni. Így a processzort és a videokártyát is maximális terhelésnek veted alá, közben a hőmérsékleteket több programmal is nézheted, talán a legnépszerűbbek a magyar fejlesztésű AIDA64, illetve a HWINFO32.

Ha negyed órát minden gond nélkül kibír a géped (ne lepődj meg, ha 80 fok feletti hőmérsékleteket látsz), akkor több mint valószínű, hogy a hűtésed megfelelő a játékok futtatásához, hiszen szinte egyik olyan játék se mér ekkora terhelést a számítógépre, mint a fentebb említett két alkalmazás egyszerre való futtatása. Ha a hűtéssel nincs gond, akkor javaslom, hogy látogass el az NVIDIA oldalára és töltsd le a legfrissebb videokártya meghajtó programot, illetve biztos, ami biztos, körülnézhetsz a játék kiadójának honlapján is, hátha találsz javítást a Shogun 2-höz.

GAMER EGÉR 10 EZER ALATT

Következő lenne a kérdésem, hogy milyen gamer egeret tudnátok ajánlani olyan 7-9 ezer forint környékén? Leginkább FPS-ekhez kellene, ha lehet, fekete színben, és ha még belefér a keretbe, akkor vezeték nélküli is lehet.

Kedves Adrián!
Ennyi pénzért igazán jó vezeték nélküli egeret sajnos nem fogsz kapni, de ne csüggedj, mert én több szempontból se ajánlom őket, ha játékra kerül a sor. Bár egy nagyon kis hányaduk tölthető USB kábelen keresztül is, így használhatod őket kvázi vezetékesként, a nagyobbik hányad vagy beépített akkumulátorral rendelkezik (így nem tudod gyorsan kicserélni egy másik, előre feltöltött akkuval) vagy szabványos ceruza elemekkel. Mindkettő elég nehéz, így ha ezt a tényt nem óhajtotta ellensúlyozni a gyártó, akkor bizony a szokásosnál lényegesen nagyobb erőfeszítés kell a „rágcsáló" mozgatásához. Manapság már nem jellemző, de a vezeték nélküli egerek egyik rákfenéje volt korábban a lag, amit leginkább a mozgás lekövetés késéseként lehet definiálni. Ez azt jelenti, hogy a mozdulatot jó esetben alig, rosszabb esetben igencsak érezhető késéssel követi az egér kurzor mozgása a valóságban.

Mondanom sem kell, játék (főleg FPS) közben ez mennyire zavaró jelenség tud lenni (márpedig a legolcsóbb vezeték nélküli egereknél elhiheted, hogy nem ennek a kiküszöbölésére fog koncentrálni egyik gyártó sem). Én azt mondom, hogy szűk 10 ezer forintból egy jó vezetékes egeret kell venni, személyes kedvencem a Logitech MX518 (ha még lehet egyáltalán kapni), illetve a G5 (szintén kifutó darab, a G500 az utód modell, de az kilóg egy picit a keretből).

Ezek mindegyike jobbkezes emberek számára lett tervezve, így, ha ne adj' Isten, balkezes vagy, akkor elsősorban a Microsoft háza táján nézelődj (vagy a Logitech olcsóbb egerei között esetleg). Alternatíva lehet még a Razer Abyssus Mirror is, ha szerencséd van, pont megkapod 10 ezer forint alatt.

HÁZ ÉS VIDEOKÁRTYA KÉRDÉS

Imre vagyok, rendszeres olvasótok. Kérlek titeket, segítsetek a problémámon. Olyan problémám lenne, hogy most cseréltem gépet, és kellene egy kis segítség, hogy milyen videokártyát, illetve kuckót kellene vennem szerintetek.

Amim van:
eVGA X58 Classified e760 3X SLI alaplap
Intel Core i7-920 @ 3,4 GHz
8 GB Geil Black Dragon 1600 MHz (4X2 GB Dual)
LC Power 6600 v2.2 SuperSilent 600W

Most csak egy alap VGA-m van (HD4350), de szeretnék egy combosabb rendszert:). Használt is jöhet, csak izmos legyen. :) A másik pedig, hogy házra is szükségem lenne, mert ami most van (Aeroool V-Touch Pro), abban nem nagyon fér el az alaplap, a HDD tartó lemez annyira közel van, hogy nem tudtam a sata csatlakozókat használni, így kiszedtem belőle, viszont így nincs hely, ahová rakhatnám a HDD-ket... Szóval ház is kellene, lehetőleg egy jól szellőző darab. :) Most jön a neheze: Az egészre lenne összesen 70-80e forintom. 85 a felső határ. Tudtok valami jót ajánlani?

Tisztelettel: IMRE

Kedves Imre!
Ennyi pénzből szerencsére nem okozhat gondot ennek a projektnek a megoldása. Jó hírem van, ugyanis házból 15-20 ezer forintért már teljesen használható, tágas és jól szellőző darabok vannak, viszont tekintettel arra, hogy a kínálat óriási, én inkább csak pár klasszikust említenék meg, amit mindenképpen érdemes szemügyre venned: Cooler Master Silencio 550, Cooler Master CM 690 II, Corsair 300R/400R, Xigmatek Pantheon. Ami a videokártyát illeti, manapság két jó vétel jöhet számításba, ha az ember új VGA mellett teszi le a voksát. Az egyik a Radeon HD7770 (36 ezer forint), amely nagyjából a HD6850 sebességére képes, csak sokkal kevesebbet fogyaszt nála, és az új architektúra miatt elképzelhető, hogy a jövő DX11-es játékaiban jobb teljesítmény nyújt majd, mint

házon belüli vetélytársa. Ami talán még nála is jobb parti, az a GeForce GTX 560, amelynek ára akkorát zuhant, hogy az új Radeonnal van egy szinten, viszont annál az esetek döntő többségében gyorsabb.

Egy kategóriával feljebb a HD6950 az, ami még beleférhet a keretbe, hiszen 65 ezer forintért vihető haza, a kettő között gyakorlatilag a GeForce GTX 560Ti árválkodik a maga 58 ezres cédulájával. A használt piac elég vegyes, elképzelhető, hogy HD6950-et jóval olcsóbban be lehet szerezni másodkézből (akár 50 ezer alatt is), talán jelenleg azzal járnál a legjobban.

LAPTOP VÁSÁRLÁS

A következő kérdéssel fordulnék hozzád. Az asztali PC-m haldoklik, és mivel sokat fogyaszt, ha meghal, szeretnék egy laptopot venni helyette. Maximum 150000 forintot tudnék ráfordítani. A gépet főleg játékra használom, tehát a laptop is arra lenne. Az lenne a fő cél, hogy a Skyrim fusson rajta közepes, vagy annál egy kicsit gyengébb grafikával. Ha az faragna az árból, operációs rendszer nem szükséges hozzá. Válaszodat előre is köszönöm: BAJUSZMASTER

Kedves Viktor!
A Skyrim közepes beállításaihoz az alábbi gépek bármelyike tökéletes választás a kiszemelt határig: ASUS K53TA-SX140D, PACKARD BELL EasyNote TK81-SB-465HG. Ezeken felül elegendő lehet még olyan notebook is, amely GeForce GT 520M-mel rendelkezik, ezekre pár példa a 150 ezres határig: SAMSUNG Series 3 NP300E5Z-S04HU, ACER Aspire 5750G-2334G50MNKK, SAMSUNG Series 3 NP300V5A-S03HU (ez a típus kifejezetten ajánlott).

MONITOR ÉS VGA KÉRDÉS

Szeretném lecserélni a videokártyám és a monitorom, és ebben szeretném kikérni a segítségeteket.
A jelenlegi konfigurációm:

- Alaplap: ASUS M4N78SE
- Proci: AMD Phenom II X2 555 Black Edition
- VGA:Inno 3D 8800GT 512MB GDDR3 Zalman VF900LED Hűtéssel
- RAM: 4GB Kingston
- Táp: HKC 565W
- Monitor: YAKUMO 19XF8

Videokártyából egy HD6770-ben vagy egy GeForce GTS450-ben gondolkodtam, fő cél az, hogy a Battlefield 3 elszaladgáljon ULTRÁN. Max összeg, amit rászánnék, az 45k. Monitorkérdésben pedig ki szeretném kérni a véleményeteket, hogy 40-50k között milyen monitort tudnátok nekem ajánlani.

Üdv: ROLAND

Kedves Roland!
A GTS450 nem sokkal gyorsabb sajnos, mint a jelenlegi videokártyád, viszont a 45 ezer forintba könnyedén belefér akár egy jobb hűtéssel rendelkező GeForce GTX 560, amellyel jelentős sebesség növekedést érhetsz el.

Ami a monitor kérdéskörét illeti, szerencsés helyzetben vagy, ugyanis 50 ezer forintért már boldog tulajdonosa lehetsz egy IPS paneles kijelzőnek. A régebben egyeduralkodónak számító TN panelekhez képest az IPS valamivel lassabb reakcióidőt, ugyanakkor tágabb színteret, illetve látványosan nagyobb látószöget produkál, így már viszonylag rövid idő is elég ahhoz, hogy az ember többet ne akarjon TN panellel szerelt monitor elé ülni. Az árban passzoló és ajánlott vételek az LG IPS monitorcsaládja (IPS231P, IPS235V, IPS236V), illetve a Dell olcsóbb Ultrasharp modelljei (U2212HM, U2312HM).

VIDEOKÁRTYA VÁSÁRLÁS

Azért írok, mert már tervezem egy ideje egy új videokártya beszerzését, és kicsit tanácstalan vagyok.
A gépem:
- Gigabyte Alaplap S1366 X58A-UD3R INTEL X58 SLI CF, ATX
- INTEL CPU S1366 Core i7-930 2,8GHz 8MB Cache BOKSZ
- KINGSTON Memória HYPERX DDR3 2GB 1600MHz Non-ECC CL9 (9-9-9-27) DIMM (ebből kettő, tehát 4Gb összesen)
- GIGABYTE Videokártya PCI-Ex16x ATI HD 5670 1GB DDR5 OC
- SEAGATE 3.5" HDD SATA-II 500GB 7200rpm 16MB Cache
- GIGABYTE Tápegység SUPERB 550W, 12cm, 20+4

A kérdésem pedig az lenne, hogy milyen videokártya illene bele a gépbe? GTX560-on gondolkoztam, nem tudom, hogy az jó lenne-e. Valami más esetleg, hasonló kategóriában (egy kicsit lehet drágább)? Illetve, ha valami más cseréjét is szükségesnek éreznéd, kérlek, mondd azt is. Előre is köszi a választ, lassan 8 éve töretlen olvasótok: MÁTYÁS

Kedves Mátyás!
Szerintem a GTX560 remek választás, ha 35-40 ezer forintod van videokártyára. Ha ennél érezhetően nagyobb teljesítményt szeretnél, legalább másfélszer ennyit kellene VGA-ra költened, amely nem biztos, hogy belefér a büdzsébe (Radeon HD6950, HD7850, stb.).

A konfigurációdban egyébként semmit nem érdemes cserélni, az új videokártyával kiegyensúlyozott, még évekig kifogástalanul használható masinád lesz, melyben előbb fogsz újra VGA-t cserélni, mint bármi mást, ezt garantálhatom. A programok gyorsabb indulásához, illetve a rendszer pörgősebbé tételéhez viszont idővel érdemes beszerezni egy 60 GB körüli SSD-t, 25-30 ezer forint között már meglepően nagy a választék belőlük. Sokkal nagyobb fejlődésnek fogod érezni, mintha beletennéd a legújabb alaplapot a legerősebb processzorral a házadba.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

LIFEBOOK VAGY MACBOOK PRO?

Egyetlen egy kérdéssel zavarnálak titeket! Laptop vásárlás előtt állok! Fujitsu Lifebook E751 vagy Apple Macbook Pro! Szerintetek melyik a jobb? 200000 - 300000 Ft a keret :D
Válaszotokat várom: B.MÁTÉ

Kedves Máté!
Bár a szerkesztőség egyes tagjai és jó magam is nagy kedvelői vagyunk az Apple gépeknek, mégsem egyértelmű, hogy neked egy Macbook Prora van szükséged. Az E751-es Lifebook egy 15,6"-os gép, míg MacBook Próból 300 ezer forintért legfeljebb egy akciós 13,3"-os példányt tudsz kifogni, ha hasonlóan a Fujitsuhoz 15"-os változatban gondolkodsz, akkor vagy egy legalább másfél éves példányt kell felkutatnod, vagy gyűjtened kell még minimum 150 ezer forintot alsó hangon.

A két gép közül valószínűleg a MacBook Pro a tartósabb, viszont nem árt tudnod, hogy míg a Lifebook mellé gyárilag megkapod a 3 év garanciát, addig a MacBook Pro mindössze egy éves jótállással rendelkezik, és ennek kibővítése is legalább 50 ezer forintba kerül (a 15"-os változatnál már közel 100-ba). Ebből egyenesen következik, hogy a két gép valójában közel sem ugyanabban a ligában versenyez, arról nem is beszélve, hogy a 15"-os Lifebookban integrált, míg a 15"-os Macbook Próban dedikált (méghozzá elég erős) videokártya van.

Ami nagyobb problémát jelenthet az anyagi dolgoknál az az alkalmazások megléte. Mac OSX-en ugyanis nem fogsz megtalálni minden, korábban Windows alatt használt alkalmazást – más kérdés, hogy alternatívát szinte biztos, hogy be tudsz szerezni. Ez visszafelé is igaz, tehát elképzelhető, hogy olyan programba szeretsz bele a próbák során, amely csak és kizárólag OSX alatt fut (pl. Aperture, FinalCut X, stb.). Ez a rosszabbik eset, mert míg OSX alá/mellé fel tudsz tenni egy Windows-t (akár virtuális gépként is), hogy használd a jól bevált alkalmazásaidat, addig ez fordítva nem igaz, ugyanis az OSX-et minden funkciójával nagyon nehezen (vagy egyáltalán nem) tudod ráerőltetni egy átlagos PC-re. Én azt mondom, hogy próbálj ki egy Macbook Prót és egy Lifebookot is, hogy korrekt összehasonlítást kapj, de még egyszer hangsúlyozom, hogy a két gép közel sem ugyanarra lett kitalálva, hiába van közel az árcédulájuk egymáshoz.

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

A tavasz nem a kedvenc évszakom, mert a nyár az, de ettől függetlenül csupa jó dolog köthető a márciusban kezdődő időszakhoz is. Hosszabbodnak a nappalok és rövidülnek a szoknyák, tisztul az idő, fogynak a felhők, végre lehet megint órákig a távcsőbe bámulni (az eget kémlelve, nem a rövidülő szoknyákat, tisztelt bíróság), hogy csak egy pár dolgot említsek. Lehet megint készülni a hosszú hétvégékre, a véletlenszerűen kialakuló kirándulásokra, az eredménytelenül szórakoztató horgászatokra, az első olyan forgalmi dugóra, amiben ülve leég az alkarod... Persze, megjelenik egy halom játék is, de ha van évszak, amikor az embert csak a kivételes alkotások tartják a gép előtt, akkor a tavasz lesz a nyertes. Használjátok ki, hogy még nem csíp a csalán, nem szúr a méh, nem fertőz a balatoni lángos, és tegyétek félre a játékvilágot pár órára. (Akit meg nem tudtam átverni, az olvasson tovább, a nyeremény a legfrissebb levrov.)

MENJEK VAGY MARADJAK?

Kedves PCGuru!

Lenne egy igen érdekes kérdésem, és úgy gondoltam ezt hozzátok intézném. A kérdés a következő: miért van az, hogy okostelefonra, ipod touch(phone, pad)-ra és egyéb hasonszőrű dolgokra a legbonyolultabb játékokat vagy műfajokat adaptálnak más felületekről? Spiderman, Mass Effect, Ironman, GTA, Dragon Age, Minecraft, vagy hasonló műfajú játékokat adaptálnak, készítenek az előbb felsorolt platformokra, és ami a legfájóbb, hogy nagyon bugosan működnek, és még a szememet is bántják.

Persze van 1-2 szép darab és 1-2 kevésbé hibás, de azok túlárazottak. A fenti játékokat csak AppStore-n láttam, de elég valószínű, hogy okostelefonokon is vannak hasonlóak netán ugyanezek. Miért nem lehet a PC-n jól bevált játékokat, pl. Bindings of Isaac, mobilon is kiadni? A másik, hogy mennyi időt tippelsz arra, hogy mobilokra több nagyobb cég alakuljon ki? Eddig még csak egyet ismertem, méghozzá a Gameloft stúdiót. A fentebb említett játékok nagy részét ők csinálták. És még egy kérdés/kérés (döntsétek el ti) nem csinálnátok egy külön rovatot a mobilos, ipod touch(pad, phone)-os játékoknak?

SPONGA S.

(Tényleg nem szoktam ezen pöfögni, de komolyan nézz utána az írásjelek és a szóköz viszonyának, mert kis híja volt, hogy bekerült a leveled.) Szóval a válasz röviden az lenne, hogy „természetesen a pénz". Rendszeresen játszom a mobilomon, de néhány nagyon nagy kivételtől eltekintve kizárólag az ingyenes alkalmazások közül választok, annak ellenére, hogy az a 2-300 forint nem pénz egy jó játékért. Az általad felsorolt nagyágyúkat messze kerülöm, főleg azért, mert szerintem még akkor sem lehetne velük normálisan játszani, ha történetesen elfogadható minőségben készülnének el mobilra, de a fejlesztők nagyon megkönnyítik a döntésemet azzal, hogy nem. Ennek megfelelően nem követem túl kitartóan a mobilos játékgyártókat, de például a Rovio neve ugrik be hirtelen, akik az Angry Birds nyomán elég nagyra nőttek (gondolom); no meg a Chillingo, de őket meg megvette az EA (ugye?).

Az önmagában nem baj, ha vannak nagy mobiljátékgyártó cégek, az a probléma, ha a nagyok, EA, Ubisoft, satöbbi kotnyeleskednek bele. (Az utolsó kérdésedre ex-szerkesztőként csak annyit tudok mondani, hogy mielőtt eljöttem, gondolkodtam rajta, most pedig Wilson térfelén pattog a laszti, és ő ritkán halogat ilyen fontos dolgokat, szóval őt kell böködni, ha akartok új rovatot.)

ROCKSZTÁR LESZEK, MAMA!

Szia Miguel!

Képzeld nemrég kezdtem gitározni. Jött apu szülinapja, ezért megkértem oktatómat, hogy tanítsa meg nekem a Boldog Születésnapot című dalt. Mit ne mondjak, nem igazán ment, egy résznél mindig belesültem, és egyszerűen nem bírtam kiküszöbölni.

Nagyon sokat gyakoroltam több-kevesebb sikerrel, a lényeg, hogy soha nem ment hibátlanul. Eljött március 25-e, a nagy nap, nagyon izgultam, hogy hogy fog menni, de képzeld akkor először hibátlanul eljátszottam. Apu nagyon örült és szerintem ez egy jó ajándék volt. Ha már gitározok, akkor hasznosra fordítom.

GERGELY

Nos, a gitározást csak hasznosra lehet fordítani, mondom ezt úgy, hogy nagyjából 15 éve rekedtem meg azon a szinten, hogy komoly gondot okoz egy barrés F-dúr lefogása. Az igazat megvallva hónapok óta behangolatlanul kuksol szegény hangszer a sarokban, de azért még emlékszem, milyen érzés az, mikor az ember napokig prüntyög valamit, ami három, egy oktávon belül eső hangból lett megkomponálva, és egyszerre összeáll a kép, és eljátszod, te, a saját kezeddel.

Ezen kívül azt is tudom, milyen jó érzés, amikor az ember fia összehoz valami emlékezeteset, szóval van egy tippem, hogy apád a legjobb szülinapjai közé sorolja a mostanit, természetesen rögtön az után, amikor a haverokkal megittak...

Na, de ezt inkább mesélje el ő, és persze Isten éltesse! (Nem mellékesen jegyzem meg, hogy nekem március 23-án van a születésnapom, idén elnézem, hogy nem kaptam ajándékot, de jövőre komoly harag lesz, ha nem dobtok össze nekem minimum egy csokor szűzlányt, vagy mit tudom én).

A LÁNYOK BIZONY FURÁK

Sziasztok Gurusok!

Lenne egy kérdésem: a lányoknak mi közük ahhoz, hogy mit csinálunk otthon? Amikor bemegyek a suliba, és azt hallom, hogy Barbie így, SP úgy, aztán meg jönnek a **** női magazinnal...

Istenem, úgy imádom a Gurut, de amikor a lányok azt kérdezik, hogy miért olvasunk egy olyan újságot, ami arról szól, hogy PC, PC, és meg több PC, akkor legszívesebben visszakérdeznék, hogy mi az értelme egy olyan újságnak, amiben csak parfüm van (eau du toilette) :). Én hazamegyek és kicsit nyomom a Halo3-at, a Gta4-et, vagy az NFS Hot Pursuitot. De nem mindig.

SIMEONI B.

Na, hát a te korodban még valóban nem sok köze van a lányoknak ahhoz, hogy mit csinálsz otthon, és ez mindkét fél szempontjából így van jól. Ettől függetlenül a jövődet egyengetem baromi segítőkészen akkor, amikor azt mondom, hogy időnként akár cserélhetnél is velük – azt nem javaslom, hogy beszélgess a Barbie-król (ez amúgy még mindig az a szőke műanyagbaba, vagy manapság már új jelentést kapott ez a név?) vagy SP-ről, de mondjuk add oda nekik a te újságodat, és kérd el azt, amit ők olvasnak.

Speciel pont arról a lapról, amit elővigyázatosan kihúztam kicsit feljebb, sok tapasztalatom nincsen, de néha egész vicces írások vannak az ilyen csajos magazinokban, és pár év múlva baromi jól jön, hogy nem csak bután nézel, ha szóba kerülnek a fürdősók, a zselés műkörmök vagy a húsz legfontosabb jel, hogy egy fickó megcsalja a nőjét (hogy a véletlenszerű példáknál maradjak).

A legnagyobb előny persze az, hogy a női magazinokban érthetetlen módon szebb nők vannak, mint a férfiaknak szóló újságokban, szóval még olvasnod sem nagyon kell. Ha ehhez nincs kedved, akkor még mindig jöhet az a rész, hogy elmondod nekik, miért szereted a Gurut, és megkérdezed tőlük, hogy ők miért érzik fontosnak a saját magazinjuk szerepét az életükben – picit talán furcsa lesz, hogy normálisan beszélgetsz egy lánnyal, de hát egyszer azt is el kell kezdeni, hogy később ismét megkérdezhesd, hogy mégis mi a fenéért szólnak bele a nők állandóan a dolgaidba.

NEM VAGYUNK EGYEDÜL

Üdv Miguel,

Most, hogy a legutóbbi számot olvasgattam, észrevettem, hogy a Gotham City Impostors tesztnél mintha el lenne írva az értékelés. Chris kijelenti, hogy „akár élvezhető játék lehetne, de a hibái tesznek róla, hogy ne így legyen" és mégis 95% lett? Hát ez fura, de mindegy majd választ kapok (ha kapok).

A másik dolog, amin töprengtem: miért van az, hogy a legtöbb játékban ember a főhős? Megértem, hogy mi vagyunk az első számú élőlény az univerzumban, de igazán lehetne egy kis színt vinni ilyen téren a játékokba. Nyilván nem a TES-re gondolok, hanem az ilyen átlag gémekbe, pl. a Mass Effectben is lehetne turián karaktert indítani. Mivel én is játékfejlesztői téren képzelem el az életem, ezért, mint leendő programozó a Bioware-nál... (viccelek :P habár...) majd igyekszem kitalálni olyan történetet, amiben a változatosság kedvéért valami idegen lény lesz a főszereplőnk. Persze biztosan vannak ilyenek, de így tíz órakor nem igazán tudom megerőltetni az agyam... a Spore azért eszembe jut.

Remélem a kövi Guru is érdekes lesz (na jó, mikor nem az?)! Minden jót!

U.i: Jöhetne már egy jó kis poszter! :P

DÁVID

Egyrészt nem igaz, hogy minden játékban emberrel kell lenni, a Mass Effectben is lehetsz például nő is. Nos, most, hogy az előző levélre adott válaszom nyomán keletkezett női olvasóinkat egy életre elijesztettem a Gurutól, beszélhetünk a hüvelygombáról.

Bár sosem fejlesztettem játékot, azt gondolom, hogy az ember alapvetően pont jól ki van találva: van keze, amivel tárgyakat használ, dob és tör össze; van lába, amivel mozog; van feje, amivel néz, beszél és gondolkozik; a fennmaradó részből pedig kiváló célpontot lehet fabrikálni, ahonnan fröcsöghet a vér. Szintén fontos tényező, hogy egy embert jóval egyszerűbb motion capture-rel lemodellezni, mint mondjuk egy fejlábas, kitinpáncélos űrlényt, mert ha találsz is egy vállalkozó kedvűt ebből a fajból, komoly gondot okoz, hogy hova ragaszd a kis fehér gömböket. Viszont azt az univerzum többi, nálunk jóval értelmesebb fajának nevében kikérem magamnak, hogy mi lennénk az elsőszámú élőlény. Ahogy a dolgok most állnak, a japán táncolóegerek is előrébb vannak nálunk, pedig ők is ugyanoda piszkítanak, ahonnan a kaja jön, és ha úgy alakul, hát egymás torkát is átharapják. Ellenben ha egyszer tényleg fejlesztő leszel, és remélem, hogy a Bioware-nél, küldj egy mailt, kapsz egy tábla nagyon finom csokit (bocsánat, szegényes az erre a célra fenntartott támogatási keret).

Ami pedig a Gotham City Impostors-szal kapcsolatos bakit illeti, arra megtalálod a

HÓNAP LEVELE

Hali Miguel!

Az én példám mutatja meg legjobban, hogy mennyire nem haszontalan az az idő, amit az ember a gép előtt, játékkal tölt. Gyerekkorom óta imádom a stratégiai játékokat, leginkább persze a valós történelmi eseményeken alapuló programokat. Már általános iskolában is Panzer Generaloztam (tudom, hogy az neked is nagy kedvenced), aztán persze jött a Casear, aztán a Total War sorozat, és még sorolhatnám. A szüleim sokat szidtak, emlékszem, mindig azzal jöttek, hogy olyan leszek, mint egy mazsola, összeaszalódom majd húsz éves koromra.

Nos, majdnem igazuk lett: az ELTE-n vagyok történészhallgató, és azóta is imádok a gép előtt ülni. A korábbi tapasztalataim, az, hogy a történelem jelentős részéhez játszva kaptam kedvet, mind fontos az életemben, ráadásul a játékok hatására sokkal jobban tudok angolul, mint a csoporttársaim nagy része.

Ha ehhez még hozzávesszük, hogy a barátnőmet is a játékoknak köszönhetem, talán el sem hiszed majd a levelem, pedig tényleg így van: másik nagy szerelmem, a WoW hozott össze minket, pedig egyikünk sem a naponta 8 órákat játszó fajta – valójában egy klántalálkozón kezdtünk el beszélgetni, mert untuk, hogy a többiek állandóan a játékról dumálnak, amiből mi nem sokat értettünk. A tanulság? Sosem tudhatod, mi mire lesz jó!

Sanyi

Mit is tehetnék hozzá ehhez? Az én életem is a játékok miatt lett olyan, amilyen, és soha, egyetlen percet nem pörgetnék vissza csak azért, hogy mást csináljak helyette – na jó, a Duke Nukem Forever tesztjét kicsit sajnálom, ahelyett lehetett volna bármi más. Kertészkedés, autómosás, akármi...

A Hónap levele ezúttal egy PC-s Need for Speed: Shiftet, egy Warhammer Online-os baseballsapkát és egy Gurus pólót ért. Szeretnél nyerni te is? Írj nekünk a levrov@pcguru.hu e-mail címre!

megoldást a magazin harmadik oldalán, az Intróban, ahol Bate felfedi, hogy miképp is kerültek oda azok a cikkel össze nem illeszthető fura számok. Elöljáróban csak annyit: csak az tud hibázni, aki dolgozik is.

TANULNI, TANULNI, TANULNI

Helló Miguel, és PC Guru team!

Remélem, hogy gőzerővel készítitek az új gurut, és hogy egy kicsit feldobjam a kedveteket, itt egy érdekes történet, ami velem esett meg. Hétfőnként szoktam járni a felkészítő tanáromhoz, akivel készülünk az év végi vizsgámra, mert 8.-ban nekünk ilyen is van. Nagyokat nevetgélünk, meg tanulunk is, és egyik nap mondja, hogy "jaj, míg el nem felejtem, ezt szeretném neked adni". Nézem, hogy mi lehet az, és igen, eltaláltad! Nem volt más, mint egy bontatlan PC Guru magazin! 2007. 08-as szám, amihez a Disciples 2 Gold Editiont adtátok!

Mondtam neki, hogy csípjen meg, mert nem akarom elhinni. Szerencsére valódi volt, és gyarapodott egy újabb Guruval a gyűjteményem! Ezért üzenem minden olvasónak, hogy tanuljatok, mert lehet, hogy veletek is ilyen szerencsés dolog fog történni!

ROLAND

Egyrészt végtelenül el vagyok keseredve, mert ezek szerint valaki 5 éve felbontatlanul őrizgetett egy Gurut, szegény kis újság, gondolj csak bele, tisztára belefonnyadt a nagy várakozásba, nap, mint nap kevesebbet ért az a sok friss információ, amit a társai már rég kiadtak magukból...

Mekkora elégtétel lehetett számára, hogy pont egy olyan rajongó kezébe került, mint amilyen te vagy! 2007/08, te jó ég, lehet, hogy az volt az első szám, amiben cikkem jelent meg – őrizgesd csak azt a darab papírt, varázsereje van, megváltoztatta az életemet, ki tudja, ki mindenkiét tudja még átalakítani. Nem tudom, hogy szokás-e szerencsét kívánni a vizsgák előtt (milyen poroszos virtus ez, nyolcadikban vizsgázni?), de remélem, hogy minden úgy sikerül, ahogy szeretnéd (annak ellenére, hogy most jól lebuktál – röhögni jársz te a tanárhoz, nem okosodni).

A NÉP HARAGJA

Szia Miguel!

Azért írok, mert a múlt havi számban pedzegettétek, hogy a népnek milyen lehetősége van már fellépni a kiadók ellen, illetve, miként tudnak véleményt formálni és kifejezni nemtetszésüket. Ha jól emlékszem a Dragon Age 2-vel kapcsolatban volt szó erről (megvan a játék végig is játszottam és valóban vannak benne, nem elvárt megoldások). Most a Mass Effect 3 kapcsán pedig egyenesen perig jutottak a fogyasztók a Bioware ellen. A játékkal még nem játszottam, így nem tudom mi a vége, de ha jól értem a spoiler mentes írásokat és megfogalmazásokat a felháborodás azon van, hogy nem jó a játék vége, ILLLETVE a játékosoknak nincs elég nagy hatásuk arra. Gondolom, el lehet érni több féle úton, de a befejezés ugyanaz, pl. nyernek vagy veszítenek hőseink (nem tudom, de nem is akarom ellőni a poént).

Az a kérdés merült fel bennem, hogy jó ez így? Ha elérik, hogy más legyen a vége, akkor vajon a játékipar és piac jó irányba fog menni? Mert az egy dolog, hogy kifejtik a véleményüket valamivel kapcsolatban, és ez alapján fogják kezelni a jövőben az adott fejlesztő/kiadó játékait, de az, hogy megváltoztathatják a már „kész terméket" vagy perelik a céget amiért „félretájékoztatás" történt a marketingben már egész mást érint. Én sem perelem be a mosópor gyártóját, mert a termék a reklámban a kimosott ingből mindent kiszed, nálam meg nem lesz patyolat tiszta. Igaz Amerikában más világ van... Ott a fogyasztóknak vannak jogaik... Viszont az félretájékoztatás, hogy egy filmben van 3D, de nem annyi, mint amire számítottam? Vagy pláne, nem tetszik a film, és ezért követelem vissza a pénzemet? Jó ez az irány, vagy valami középutat kellene találni?

Nagyon kíváncsi vagyok a véleményedre, és várom a válaszodat, akár a levrovban, akár levélben.

SHIRON

Ezt a „kérem vissza a pénzemet" dolgot már mások is pedzegették, a South Park egyik legjobb része, mikor Stan és Kyle elindulnak Mel Gibsonhoz, hogy visszakérjék a belépő árát, mert nem jött be nekik a Passió. Elméletileg, nagyon hátracsavarva a fogyasztói jog kérdéskörének karját, tulajdonképpen jogosan háborodhatunk fel azon, ha egy szórakoztatóipari termék, jelesül egy játék nem azt az élményt adja, amit elvártunk tőle, de valahogy mégsem érzem jogosnak ezen háborogni.

A filmek, könyvek, játékok lényege az, hogy valaki más szellemi termékének korlátain belül keressük az élményeket, így nagyon nem szabad meglepődni akkor, amikor falakba ütközünk. A Mass Effecttel kapcsolatban azért érzem kicsit túlzónak a felháborodást, mert rossz irányból közelíti a kérdést. Sokan azért sírnak, mert nem tetszik nekik a játék befejezése, ami kínos ugyan, de engem például sokkal jobban zavar az, hogy mennyivel egyszerűbb, laposabb a befejező rész a nyitánynál, és ha történetesen fizettem volna a játékért, hát istenuccse idegeskednék magam is.

Nem hiszem, hogy ez félretájékoztatás, és a legtöbb, amit ilyenkor tehetsz, hogy az adott cég vagy fejlesztő termékét már nem veszed meg. Talán nem hozza vissza a pénzed, és a bosszúvágyat sem csökkenti varázsütésre, de a piacgazdaság szabályai alapján előbb-utóbb te nyersz, ők meg vesztenek.

MENNYI AZ ANNYI?

Szia Miguel!

Azért írok, mert lenne pár kérdésem. Az első az lenne, hogy ha már ilyen 8000 Ft-os játékot raktatok a Borderlands 2-es számhoz... Hát, nehogy sértésnek vegyétek, de 8000 Ft-ért vannak jobb játékok is. Szóval eddig mindig ilyen 1000-2000 Ft-ig raktatok bele játékot, de pl. a Trine 2 limited edition most 5000 Ft és az is jó játék, ráadásul az első részét is adtátok egyik Guruhoz. Mondok mást, például az Assassins's Creed Brotherhood is 5000 Ft – persze az Arcania Gothic 4 is jó, de mégsem ugyanaz. A másik dolog, hogy az 576Kbyte-ot rendszeresen vettem, és mikor befejeződött azt írták, hogy a PC Guru lesz már csak az ilyen játék magazin. Jól emlékszem, hogy Wilson az 576-nál és a PC Gurunál is dolgozott? A harmadik kérdésem az lenne, hogy a szerkesztőség hogyan dönti el, hogy milyen játék kerüljön az újságba? Szavaztok, hogy tegye fel a kezét, aki a Gothicra akar szavazni, vagy hogy működik ez? Nem értem a mai napig sem. Még egy dolog: már régóta előfizetője vagyok a PC Gurunak, de az újságaim mindig egy kicsit megtépődnek, és biztos, hogy ez szállítás közben történik, mert mikor még a boltban vettem, egy kicsit sem volt gyűrött.

Nagyon jó az újság csak így tovább a PC Guru a kedvenc magazinom!

JLY

Kezdem a végén, aztán csapongok. JLY, illetve mindenki más, aki tépve, gyűrötten, összetörve, vagy bárhogy máshogy, mint egészségesen kapja meg a megrendelt újságját, egyet tudok tanácsolni. Szóljatok. A. Postán. Komolyan, ez az egy út van, a posta viszi ki hozzátok a lapot, és hát ők nem a tojáson lépkedő elefánt mintapéldájaként ismertek, viszont ha megkéritek őket, hogy ugyan, ne bántsák ezt a 116 oldalnyi gyönyört, még az is lehet, hogy a jövőben újságot kaptok saláta helyett.

A teljes játékok ügyében az van, hogy bár a boltban 8 ezer a Gothic IV, talán nem árulok el nagy titkot, mikor azt mondom, hogy természetesen mi nem annyiért vettük eredetileg. Sajnos csak ritkán van szoros összefüggés a bolti árak és a teljes játék jogaiért kifizetett összeg között, és nekünk ez utóbbi a fontosabb – ha úgy jön ki a lépés, hogy a boltban ez a cím még normális áron van, csak örülünk, és gondolom ti is.

Végül pedig igen, Wilson dolgozott már mindenhol, ahol megtűrték, hosszabb ideig cikkíró volt nálunk is, főleg az 576 Kbyte megszűnése után, és addig ügyeskedett, hogy a székembe is beülhetett. Persze ez nem jelenti azt, hogy a levrovot is ő írja. Nem, ez itt az én kis szemétdombom, kapirgáljunk együtt a jövő hónapban is.

MIGUEL

LEVROV@PCGURU.HU

Előfizetési akciók a PC Gurunál!

PC Guru előfizetés + Assasssin's Creed: Revelations

Negyedéves	(3 lapszám):	7.995,-
Féléves	(6 lapszám):	11.500,-
Éves	(12 lapzám):	19.990,-

PC Guru éves előfizetés + Mass Effect 3

PC-s játékkal	(12 lapszám):	19.990,-
Konzolos játékkal	(12 lapszám):	22.990,-

Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

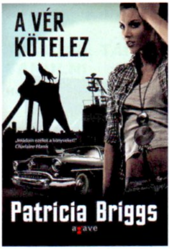
Bővebb információ: www.pcguru.hu/webshop

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni, a Mass Effect 3 postázásának várható időpontja: 2012. március 12.
3.) A Mass Effect 3 játékot csak a játék megjelenését követően tudjuk postázni az előfizetőinknek.
4.) A meglévő folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu email címen vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

PATRICIA BRIGGS

A vér kötelez

regény • Agave Könyvek



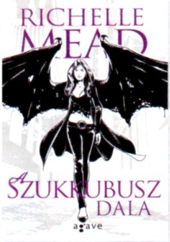
Tavasszal folytatódik a Megszólít a Holdban megismert Mercy Thompson története, aki nappal teljesen átlagos autószerelő, ám éjszakánként prérifarkassá változik, és úgy csatangol Tri-City települései között. Persze ahol prérifarkasok vannak, ott néha feltűnnek egyéb fura teremtmények is, így Mercynek hamarosan démonokkal és vámpírokkal kell szembenéznie. Az esélyek ugyan nem egyenlők, de Mercyt azért nem kell félteni.

RICHELLE MEAD

A Szukkubusz dala

regény • Agave Könyvek

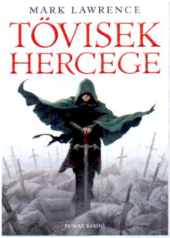
Az Anita Blake és a Mercy Thompson sorozat után az Agave Könyvek ismét egy újabb divatos szériával jelentkezik, melynek főhőse az a Georgina Kincaid, aki elsőre csak egy csinos könyvesbolti eladónak tűnik, valójában viszont egy szukkubusz, aki alkalmanként vámpírokkal és kísérdőgökkel barátkozik, nem mellesleg pedig férfiakra vadászik, immáron 1600 éve. És ez persze még csak a kezdet...



MARK LAWRENCE

Tövisek hercege

regény • Fumax

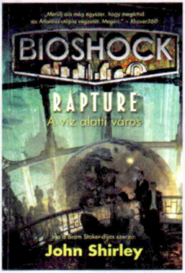


"Anglia válasza a Trónok harcára" – így szokták emlegetni Mark Lawrence regénysorozatát, amelyben Honorous Jorg Ancrath herceg sorsát követhetjük nyomon. Kilenc évesen végignézte, ahogy anyját és öccsét meggyilkolják. Tizenhárom évesen már egy vérszomjas rablóbanda vezére. Tizenöt évesen pedig már király akar lenni. Művészi és lebilincselő fantasy, végre magyarul is!

JOHN SHIRLEY

BIOSHOCK: RAPTURE

Lektűr Kiadó • 402 oldal • 2990 Ft

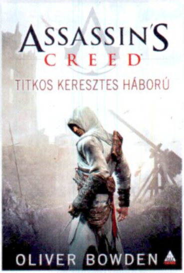


Külföldön 2011 nyarán jelent meg a John Shirley által jegyzett BioShock: Rapture című regény, amely természetesen teljes egészében a sokak által kedvelt videojátékhoz kötődik. A Víz alatti város alcímmel ellátott kötet 2012 eleje óta már hazánkban is kapható a Lektűr Kiadó gondozásában, és sok játékos regénnyel ellentétben ez a kötet nem egy konkrét program történetét meséli el, hanem az Andrew Ryan által megálmodott és létrehozott Rapture nevű mélytengeri város históriáját tárja elénk. Rapture a BioShock első és második részének helyszíne volt, azonban a játékosok sosem ismerhették meg valódi pompájában, hiszen a két epizód története csak a víz alatti társadalom végnapjaiba engedett bepillantást. A korábban főleg horror- és cyberpunk stílusban jeleskedő John Shirley regénye a játékok hagyta űrt igyekszik betölteni, ugyanis munkája teljes egészében az Atlantiszt idéző világ bemutatására koncentrál: megismerhetjük a keletkezés részleteit, tanúi lehetünk a tündöklésnek, és annak a bukásnak is, aminek mi már csak a végeredményével találkozhattunk. A korábban Bram Stoker-díjjal kitüntetett író regénye izgalmas és érdekes olvasmány, amely a BioShock univerzum bemutatása mellett érdekes társadalmi kérdéseket is feszeget. Beszerzését nem csak azoknak ajánljuk, akik imádták a BioShock széria eddigi részeit, de azoknak is, akik a játékot nem ismerik, de kíváncsiak egy megdöbbentő világ izgalmas és tragikus történetére.

OLIVER BOWDEN

ASSASSIN'S CREED: TITKOS KERESZTES HÁBORÚ

Fumax • 436 oldal • 3790 Ft



A Reneszánsz és a Testvériség című kötetek után márciusban újabb résszel bővült a Fumax Kiadó Assassin's Creed regénysorozata, méghozzá Titkos keresztes háború címmel. A téma szakavatott ismerőinek talán mondani sem kell, hogy a harmadik kötet már nem Ezio Auditore da Firenze kalandjait követi nyomon, hanem ugrunk egy nagyot az időben, vissza a keresztes háborúk idejébe, azaz végre az első játék főhősének, Altaïr a történetét ismerhetjük meg. A korábban megjelent regényekhez képest hatalmas előrelépés, hogy Oliver Bowden ezúttal nem csak az Assassin's Creed és a PSP-s Assassin's Creed: Bloodlines eseményeit ültette át regényes formába, de a kötet cselekménye olyan részleteket is tartalmaz, amelyekkel ezidáig egyetlen játékban sem találkozhattunk. Altaïr tehát végre megkapja azt a figyelmet, amit a játékokban elspóroltak tőle, és ennek köszönhetően mindenki rendesen megismerkedhet az Orgyilkosok szövetségének egyik legkiemelkedőbb tagjával. Ugyan a Titkos keresztes háború ezúttal is elsősorban az Assassin's Creed-rajongókat veszi célba, de a sorozat egyes köteteit azoknak is érdemes kézbe venni, akik még nem játszottak az AC-széria egyes részeivel – hátha pont a regények egyike hozza meg a kedvet az utóbbi évek egyik legjobb játéksorozatának kipróbálásához.

MADONNA:

MDNA

Interscope ➲ 12 szám

Vannak olyan szakmák, ahol az öregedés egyúttal a karrier végét is jelenti. Igaz ez a sztriptíz táncosokra, a szexmunkásokra, és azokra az énekesnőkre is, akik a sokadik x után is képtelenek túllépni a sikerüket meghozó korszakon. Azt azonban talán ember se gondolta volna, hogy a magát még mindig tininek képzelő Avril Lavigne mellé be kell írni annak a Madonnának a nevét is, aki a modern popzene létrejöttében nemcsak, hogy úttörő szerepet játszott, de szinte próféta is volt, lemezről lemezre jelölve ki mind a megjelenés évének, mind az utána következő hónapok legnépszerűbb, vagy épp legújabb zenei irányzatát. Megtehette ezt a nyolcvanas és a kilencvenes években, sőt, még az ezredforduló után is, de mára a turnék, haknik és megafellépések köré épített zeneipar, na meg az öregedés is utolérte, és szembe kellet néznie azzal, amivel korábban soha: a konkurenciával. A kapálózás, az abszolút sikerlemez és a pénzgyár hármasa által hajtva szinte lehetetlen jó lemezt készíteni, Madonnának pedig nem is sikerült. Az egyértelmű mélypont a Gang Bang, amely túlzás nélkül az év legrosszabb dala, hiszen a lakodalmas diszkó tempójára rakott szövegfelolvasás, majd a félidőnél jelentkező dubstep kísérlet már önmagában is koncepciótlanságról árulkodik, hát még a lezárásnak szánt Forma 1 hangok, amiknél tragikomikusabb dolog nemigen van. Maximum csak maga a lemez!

EZEKET HALLGASD: Love Spent // Masterpiece // Falling Free

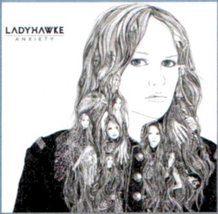
LADYHAWKE

ANXIETY

Modular ➲ 10 szám

Négy év szünet után új lemezt kiadni mindig örömteli esemény, még annak a Ladyhawke-nak az esetében is, aki a nyolcvanas évek szinti popját piedesztálra emelve sem tudta meghódítani a popzene konkurensekkel és változatos összetételű közönséggel rendelkező világát. Pedig az új-zélandi Phillippa Brownnak voltak slágerei a hóna alatt: 2008-at lehetetlen volt átvészelni úgy, hogy az ember ne hallotta volna minimum egyszer a remekbeszabott Magic-et, vagy az instant filmzeneként is használható Dusk Til Dawnt. Négy év azonban hosszú idő, Ladyhawke-ra talán már kevesen emlékeznek, így lehetett gyökere a teljes stílusváltás gondolatának. Hiszen ez a Pip Brown már nem ugyanaz a Pip Brown, a nyolcvanas évekből átlépett a kilencvenesbe, a rádióképes grunge-ot, az erősebb gitárhangzást és a fülbemászó refréneket éltetve ezúttal. A stílusok közti hajóút nem sikerült teljesen zökkenőmentesre, az előző lemezt idéző Sunday Drive még a helyén van, ahogy az akár Kills számként is eladható, albumnyitó Girl Like Me, de a maradék 8 tétel már a jelentéktelen, azonnal elfelejthető dalok kategóriáját erősíti. Az apatikus vokál és a polcról leemelt riffek monotóniáját nagyon kevés alkalommal sikerül megtörni, az Anxiety által okozott csalódás szerencsére kiheverhető, hiszen popzenészből van épp elég - még Ladyhawke is magára tud találni, ha akar, remélhetőleg négy évnél rövidebb idő alatt.

EZEKET HALLGASD: Girl Like Me // Blue Eyes // The Quick & The Dead



THE SHINS

PORT OF MORROW

Interscope ➲ 10 szám

Minden zenei irányzatnak megvannak a maga evangélistái: az indie folknak James Mercer jutott, aki a Shins élén három fantasztikus lemezhez adta a hangját és gitártudását, egy személyben fogva össze nem csak egy bandát, de egy születőben lévő stílust is. A mondás szerint a csúcson kell kiszállni, a Shins pedig pontosan ezt tette, hiszen rövid, de annál fontosabb karrierjük végére egy igazi csúccsal, a legjobb lemezzel, a Wincing the Night Away-jel tettek pontot. De nem végleg, a hosszú szünet a jelek szerint visszatérő elem, ha a Shinsről van szó, így a Port of Morrow szinte ugyanolyan hosszú inkubációs fázis után próbálja visszatenni őket a térképre. Szuperlatívuszokban beszélni erről a visszatérésről sajnos már nem lehet, a lemez villámgyorsan visszasüllyed abba a megszokott és éppen ezért egyáltalán nem kreatív sablonba, ami a sikert ugyan meghozta, de túlságosan is gépiessé tette a korábbi munkákat is. Mercer dalszerzői képessége egyáltalán nem csorbult, legalábbis a szöveget tekintve, amik most is jelentősen túlnőnek az átlagos pop és popfolk számok egyszerű sémáján, csak épp a zene nem tud felnőni hozzá. Vannak a lemeznek csúcspontjai (a címadó, zárásnak berakott Port of Morrow egyenesen mámorító), de ez kevés ahhoz, hogy csak megközelítőleg is olyan fontos lemez lehessen, mint bármelyik korábbi Shins munka.

EZEKET HALLGASD: The Rifle's Spiral // Simple Song // 40 Mark Strasse

TOVÁBBI ALBUMAJÁNLATOK

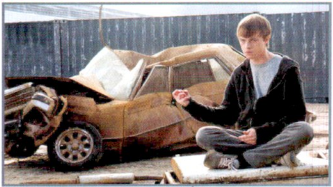
SIA
Best of

ROXETTE
Travelling

PAPER TIGER
Illuminated EP

MANAFEST
Fighter

CHAMILLIONAIRE
Ammunition



AZ ERŐ KRÓNIKÁJA

ADATOK

RENDEZŐ
Josh Trank

SZEREPLŐK
Dane DeHaan, Alex Russel, Michael B. Jordan, Ashley Hinshaw

HOSSZA
84 perc

Az idei év nem szűkölködik a szuperhősös filmekben (jön a Pókember és a Bosszúállók, a Szellemlovas pedig már meg is érkezett), és nagyon úgy tűnik, hogy a hollywoodi szuperprodukciók árnyékában még a jóval kisebb költségvetéssel dolgozó, de cserébe sokkal kreatívabb stábbal rendelkező alkotásnak is terem babér. Az erő krónikája (Chronicle) ugyanis egy ízig-vérig szuperhősfilm, csak nem bejáratott képregénykarakterek szerepeltetésével, hanem egy teljesen eredeti sztorival, amely azt meséli el, miképp válhat hétköznapi emberekből szuperhős vagy éppen szuperbűnöző. A film érdekessége, hogy abszolút a realitások felől közelíti meg a témát, folyamatosan a szereplők közelében vagyunk egy kézikamera segítségével, és habár a filmnek vannak igen látványos jelenetei, valójában egy dráma zajlik a szemünk előtt, ami megmutatja, hogy az egyszerű emberek miképp dolgozzák fel, hogy hihetetlen erő birtokába jutnak. Nem lövünk el nagy poént azzal, ha eláruljuk, hogy valaki jól, és valaki rosszul. Ugyan a film elején kicsit szokni kell a közvetlen, kézikamerás stílust, de tíz perc után teljesen megbarátkozunk vele, aztán beindulnak az események, és a film beszippantja a nézőket. Az erő krónikája remek mozi, amely még a képregényeknél is profibb módon meséli el a szuperképességekkel rendelkező emberek „születését".

Kiváló sztori, remek színészekkel, érdekes tálalásban. Egy komoly szuperhősfilm.

GURUMÉRLEG

A kézikamerás megoldás jól illik a filmhez, de az első negyedórában bizony szokni kell ezt a stílust.

AZ ÉHEZŐK VIADALA

ADATOK

RENDEZŐ
Gary Ross

SZEREPLŐK
Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Wes Bentley, Stanley Tucci

HOSSZA
117 perc

Suzanne Collins Az éhezők viadala című regénye 2008-ban jelent meg Amerikában, és egy csapásra hatalmas siker lett, majd 2010-re trilógiává bővült, és nem meglepő módon Hollywood viszonylag gyorsan lecsapott a feldolgozás jogaira. Az első kötet adaptációja már megérkezett a mozikba, s bár a film nem váltja meg a világot, alapvetően azért kellemes szórakozást nyújt. A történet a nem túl barátságos jövőbe kalauzolja a nézőket, az egykori Egyesült Államok területén létező, 12 körzetre osztott Panembe. Az országot irányító Kapitólium minden évben megrendez egy kegyetlen játékot, az Éhezők viadalát, amin minden körzetből részt kell vennie egy lánynak és egy fiúnak, és a „versenyzőknek" egymással kell megküzdeni, a nyertes pedig az, aki utolsónak életben marad. Hőseink, Katniss és Peeta a kiválasztó ceremóniát követően a fővárosba utaznak, ahol egy gyors felkészítés után megkezdődik az életre-halálra szóló Éhezők viadala. Maga az adaptáció egészen jól sikerült, ugyan vannak kisebb sötét foltok a történetben, de a sztori érthető, van rendes felvezetés, a karakterek nagy része jól felépített, és maga a küzdelem is kellően izgalmas, sőt, akadnak egészen látványos jelenetek is a viadalban. Ugyan a kézikamerás megoldás néha itt is zavaró, de végeredményében tökéletesen passzol a vadonban zajló túléléshez. Összességében egy korrekt alkotással van dolgunk, mi kíváncsian várjuk a 2013 végén érkező folytatást.

Korrekt adaptáció, rendesen kibontott történettel, látványos jelenetekkel és tehetséges fiatal színészekkel.

GURUMÉRLEG

A viadal egy része kézikamerával lett rögzítve, így néha picit zavaros, hogy mi történik a vásznon.

KÜLVILÁG VIDEÓK

ISMÉT OSZTJUK KICSIT AZ ÉSZT A FILMEKRŐL

A múlt havi szünetet követően a magazin DVD-mellékletén ezúttal is találkozhattok Külvilág videóinkkal, amelyekben – többek között – ezúttal is különféle mozielőzeteseket mutatunk be nektek. A legfrissebb összeállításban Bate és Mo ült a kamerák elé, hogy röviden megosszák veletek a véleményüket öt olyan filmről, amelyek valamikor a közeljövőben kerülnek majd a mozikba. Horror, vámpíros őrületek, szuper sci-fi, és dark fantasy a friss felhozatal – ne hagyjátok ki őket!

TEKNŐCBALHÉ

NEM MUTÁNSOK, HANEM ŰRLÉNYEK

A múlt hónapban már ejtettünk szót arról, hogy készül az új Tini Nindzsa Teknőcök mozifilm, és ezzel kapcsolatban ki is robbant az első botrány, mikor Michael Bay (a filmet gyártó cég főnöke) kijelentette, hogy megváltoztatják az eredettörténetet, és a teknősök nem mutáció által alakulnak át, hanem földönkívüliek lesznek. A rajongótábor persze azonnal felhördült, de a Transformers filmeket rendező Bayt ez nem nagyon hatotta meg. Az ötlet elég fura, meglátjuk, hogy mi lesz belőle...

JURASSIC PARK 3D

KILÓG A DINÓFEJ A VÁSZONRÓL

A 3D-t övező hype csak nem akar elülni a mozikban, s miközben hamarosan behajózik a filmszínházakba a 3D-s Titanic, a Universal Studios bejelentette, hogy a Jurassic Park bemutatásának 20. évfordulójára, azaz 2013-ra elkészítik Steven Spielberg dinós szupermozijának 3D-s változatát. Habár a felújított Titanic nem nagyon ragadta meg a képzeletünket, azért a hatalmas dinoszauruszok lehet, hogy nem néznek majd ki rosszul 3D-ben. Jövőre kiderül, hogy igazunk volt-e.

PÉNZCSINÁLÓ

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD/1 Blu-Ray

ÁRA
DVD: 3290 Ft
Blu-Ray: 6990 FT

MEGJELENÉS
április 18.

A tavalyi év végének egyik legjobb alkotása volt a Pénzcsináló (Moneyball) című mozi, amely a profi baseball világába kalauzolta el a nézőket. Megijedni nem kell, habár a Brad Pitt és Jonah Hill főszereplésével készült film mélyen alámerül a sport rejtelmeibe, nem feledkezik meg a laikusokról sem, és a színfalak mögött játszódó történet feszültsége még azokat is magával ragadja, akik azt sem tudják, hogy eszik-e vagy isszák az amerikaiak egyik nemzeti sportját. Az Oscarra is jelölt mozi idén tavasszal végre a lakossági forgalomban is elérhető lesz, méghozzá DVD- és Blu-Ray kiadásban egyaránt. Sajnos az extrák terén egyik verzió sem brilírozik, de azért nem is üresek a lemezek. A DVD korongon a film mellett találhatunk bakiparádét Brad Pitt legjobb pillanataival, megnézhetjük a végső változatból kivágott jeleneteket, illetve tájékozódhatunk a Baseballt alaposan felrázó Billy Beane-ről (akinek a történetét meséli el a film), illetve még egy kisfilm vár ránk a mozi születéséről. A Blu-Ray változat a hatalmas tárkapacitás ellenére sem tartalmaz sokkal több extrát, csupán két bónusz kisfilm került fel a „kék lemezre". Összességében nem vagyunk elájulva egyik kiadástól sem, a magyar felirat is hiányzik, így csak a film szerelmeseinek tudjuk ajánlani őket, na meg azoknak, akik tavaly esetleg kimaradtak a film nyújtotta remek élményből.

Egy remek film érkezik a boltok polcaira, olyan alkotás, amit érdemes többször megnézni.

GURUMÉRLEG
Sajnos az extrák tekintetében nem kényeztettek el minket, és még magyar felirat sincs.

NANCY ÜL A FŰBEN – 6. ÉVAD

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
3 DVD

ÁRA
5990 Ft

MEGJELENÉS
március 20.

Mire ezeket a sorokat olvassátok, már kapható itthon a Nancy ül a fűben hatodik évada, a szokásos kiadásban, három lemezen, nagyjából 6000 forintos áron. Igaz ugyan, hogy a hatodik felvonás már koránt sem olyan eredeti és sziporkázó, mint a fűtermesztő anyuka életét bemutató első két évad, de az ötödik etap fináléja után lényegében egy kisebb újrakezdéssel van dolgunk, hiszen Nancynek és flúgos családjának menekülnie kell a mexikói maffia elől. Hiába azonban az új külső és az új személyazonosság, a zűrös kompánia nem tudja levetkőzni a természetét, és rövid úton ismét súlyos galibákba keverednek. A magyar kiadás három DVD-lemeze ezúttal sem csak az évad tizenhárom epizódját tartalmazza, de extrákat is, úgy mint a szokásos bakiparádé, audiokommentár az egyes epizódokhoz, továbbá három kisfilm, ami a sorozat kulisszái mögé kalauzolja a rajongókat. Sajnos akárcsak a korábbi részek esetében, most sem találkozhatunk az extrákat kiegészítő magyar felirattal, így főleg azok vannak előnyben, akik biztos angoltudással rendelkeznek. Azoknak, akik már begyűjtötték a sorozat első öt évadját, ez a kiadás is kötelező vétel, az újoncoknak viszont azt ajánljuk, hogy kezdjék az elején a történetet, egyrészt azért, mert a kezdeti részek voltak a legjobbak, másrészt azért, mert az előzmények hiányában a hatodik évad története helyenként elég homályos lehet.

Végre nálunk is kapható a hatodik évad, a Botwin család újabb elképesztő kalandjaival.

GURUMÉRLEG
Van ugyan néhány extra, de semmi egetrengető, ráadásul az extrák mellé ezúttal sem jár magyar felirat.

KÜLVILÁG VIDEÓK, KÖNYVES KIADÁS

IGAZI LAPOZHATÓ CSEMEGÉK

Mivel ebben a hónapban bőven volt hely a DVD-mellékleten, nem csak filmes külvilágot készítettünk, de könyveset is, amiben Bate mellé ezúttal Midnite csatlakozott, hogy olyan különlegességeket mutassanak be, mint a Valve képregényeit összegyűjtő album, a Mass Effect-széria vizuális világát bemutató hatalmas kötet, vagy a Book of Cain, ami a Diablo 3 megjelenése előtt lehet izgalmas olvasmány. Ha kíváncsi vagy, akkor irány a DVD-melléklet, vár a Külvilág!

ASHTON KUTCHER LESZ STEVE JOBS

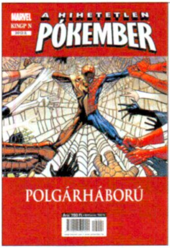
TÉNYLEG, MINT KÉT TOJÁS

Kezdetben csak áprilisi tréfának tűnt, de a lapzártára bebizonyosodott, hogy nem kacsa: Ashton Kutcher fogja játszani a főszerepet a Steve Jobs életéről szóló moziban. Az ötlet elsőre elég vadnak tűnik, de ha összehasonlítunk egy képet Kutcherről és a fiatal Jobsról, akkor máris látszani fog, hogy miért őt kérték fel a szerepre. Az Apple nemrég elhunyt első emberéről szóló alkotást Michael Stern rendezi, viszont a bemutató időpontjáról egyelőre nem tudni semmi biztosat.

JÖN AZ IKREK FOLYTATÁS

A HÓNAP LEGŐRÜLTEBB FILMES HÍRE

Sokan talán még nem is halottatok az Ikrek (Twins) című mozifilmről, azonban érdemes valahonnan beszerezni, ugyanis egy olyan elválasztott ikerpárról szól, akik felnőtt korukban találkoznak először. Ez eddig nem nagy kunszt, azonban az ikreket anno Arnold Schwarzenegger és Danny DeVito alakították. A hónap legdurvább filmes híre pedig az, hogy tervezik a folytatást, amiben feltűnne egy harmadik iker is, akit a hírek szerint Eddie Murphy alakítana. Hát ezt látnunk kell!



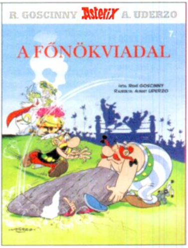
A Hihetetlen Pókember 2012/02

ÍRÓ/RAJZOLÓ **Több rajzoló és író** KIADÓ **Kingpin Kiadó** OLDALSZÁM **48 oldal** ÁRA **790 Ft**

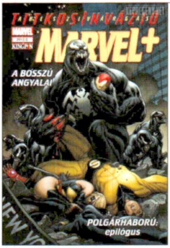
A PC Guru megjelenésével nagyjából egyidőben, április közepén kerül az újságárusok polcaira az idén újraindított, kéthavonta jelentkező Hihetetlen Pókember képregényfüzet, amiben folytatódnak a hálószövő szuperhős nem mindennapi kalandjai. A 2012/02-es kiadványban még mindig a Polgáháború körül forognak az események, és Peter Parkernek szembesülnie kell azon döntésének a következményeivel, hogy felfedte titkos személyazonosságát a nagyvilág előtt. Persze ez még csak az egyik része a hősünk életét sújtó problémáknak, ugyanis Pókembernek arra is rá kell jönnie, hogy a maszkos igazságosztók között dúló háborúban a rossz oldalra árt, és a „dezertálást" követően már nem csak a rá vadászó szuperbűnözők elől kell menekülnie, de az egykori csapattársai is rá vadásznak. Izgalomban tehát nincs hiány, túlzás nélkül állítható, hogy az elmúlt évek legérdekesebb és legizgalmasabb Pókember történetei olvashatóak újra magyarul, és még azoknak is érdemes egy próbát tenni az új füzetekkel, akik évekkel ezelőtt lemondtak a hálószövő kalandjairól. Már csak azért is, mert a kiadóváltásnak hála el lehet felejteni az elmúlt egy évtized silány képregényfüzeteit. A Kingpinnek köszönhetően a friss kiadványok még eredeti amerikai változatnál is szebb papíron, és jobb nyomással kerülnek forgalomba, méghozzá meglehetősen baráti áron. A 48 oldalas Hihetetlen Pókemberért például kevesebb, mint 800 forintot kell kicsengetni az újságosoknál.

Asterix #7: A főnökviadal

ÍRÓ/RAJZOLÓ **René Goscinny/ Albert Uderzo** KIADÓ **Egmont Kiadó** OLDALSZÁM **44 oldal** ÁRA **2199 Ft**



A francia képregények rajongóinak legnagyobb örömére az Egmont Kiadó nem lustálkodik, ha az Asterix kötetekről van szó, hiszen április elejétől kapható a hetedik rész, amely ezúttal A főnökviadal című történetet rejti. A főhős természetesen ezúttal is a leleményes Asterix, illetve barátja, a kissé tompa, de annál jóravalóbb Obelix, az alapkonfiktust pedig ismét az szüli, hogy a rómaiak továbbra is képtelenek bevenni a galloknak otthont adó kis falut. Megelégelvén a folyamatos vereséget, a hódítók cselhez folyamodnak, és kitalálják, hogy egy ősi hagyományt felelevenítve új főnököt juttatnak a kis település élén álló Hasarengazfix helyére (ezzel belülről bomlasztva fel az összetartó közösséget). Egy ilyen csalafintaság alapvetően könnyen kivédhető lenne, azonban Obelix szerencsétlenkedésének köszönhetően Panoramix elveszti az emlékezetét, és annak hiányában a falu védelmét szolgáló csodafőzetet sem tudja elkészíteni. Az idő pedig sürget, hiszen a varázsital nélkül lehet, hogy a rómaiak terve végül mégis beválik, és a kétes kimenetelű főnökviadal után új vezető kerül Asterixék lakhelyének élére. René Goscinny és Albert Uderzo munkáját valószínűleg nem kell külön dícsérni, ezúttal is egy sziporkázó és jópofa történetet kapunk, ráadásul igényes magyar fordítás kíséretében. Gyűjtőknek és frankofónoknak kötelező, de „kezdő" képregényolvasóknak is melegen ajánljuk.



Marvel Plusz 2012/02

ÍRÓ/RAJZOLÓ **Több író és rajzoló** KIADÓ **Kingpin Kiadó** OLDALSZÁM **48 oldal** ÁRA **990 Ft**

Mire ezeket a sorokat olvassátok, már majdnem egy hónapja kapható a szintén idén útnak indított Marvel + második száma, ami lényegében a fentebb tárgyalt Hihetetlen Pókember testvérkiadványa, hiszen a két képregényben közölt történetek szorosan összekapcsolódnak, azzal az érdekes mellékzöngével, hogy a Marveles füzet időben egy kicsit már megelőzi a hálószövő kalandjait. Amíg a Pókembernél még javában tart a Polgárháború, addig a Marvel Pluszban ezen nagyjából már túl vagyunk, és a következő jelentősebb sztorira, a Titkos Invázióra hangolódnak az események, ám a meglehetősen fordulatos történet startja előtt a szuperhősöknek még szembe kell nézni a Polgárháború utóhatásaival, illetve egy New York elleni szimbióta támadással is – a Nagy Almát megtámadó lények pedig biztos ismerősek lesznek, hiszen ez az a faj, aki Venomnak is emberfeletti erőt és hihetetlen képességeket ad. Adott tehát jó pár szuperhős (konkrétan a Bosszú Angyalai), egy fordulatos történet, és ha ti is szeretnétek egy szeletet belőle, akkor jó ha tudjátok, hogy a Marvel Plusz (a Hihetetlen Pókemberrel ellentétben) csak limitált példányszámban jelenik meg, minek köszönhetően csupán az Inmedio és Relay üzletekben kapható. Érdemes viszont felkutatni az egyes számokat, hiszen akárcsak a Marvel Extra a '90-es években, ez a kiadvány is érdekes és igényes történetekkel várja a szuperhősökre éhes olvasóközönséget.

KALYBER JOE VISSZATÉR!

ÚJRAKIADÁSRA KERÜLNEK A RÉGEBBI RÉSZEK

Jó hír a magyar képregények kedvelőinek, hogy az idei képregényfesztiválon indul útjára a Kalyber Joe felújított kiadása, az Eső c. könyvvel. A kötet teljes renováláson esett át; bő fél évnyi munka során kívül-belül megújult, megszépült az epizód.

MÁJUSBAN JÖN A WALKING DEAD #4

MERT A ZOMBIKBÓL SOSEM ELÉG

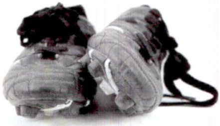
Idén sem maradunk zombis képregények nélkül, hiszen a kepregeny.hu folytatja a Walking Dead – Élőhalottak sorozatát. A negyedik kötet májusra várható, az ötödik az őszi képregénybörzére, míg a hatodikat valószínűleg a téli Hungarocomixon vehetjük majd a kezünkbe.

FROM HELL MAGYARUL!

HASFELMETSZŐ JACK KÉPREGÉNYBEN

Ha igazak a pletykák, akkor a Cartaphilus kiadó gondozásában még idén meg fog jelenni a kultikus From Hell (A pokolból) című képregény, méghozzá egyetlen vaskos kötetben. Ugyan a kiadás csak valamikor ősszel vagy téren várható, de addig már fejen állva is kibírjuk.

Látod a különbséget?



K. István
Budapest

L. Messi
Barcelona

C. Ronaldo
Madrid

képes sport Mert passzol hozzád!

Menő ajándékok
5 héten át a megújult Képes Sporttól!

Látogass el Facebook-oldalunkra és játssz!

facebook.com/kepessport

XBOX 360

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg már **több mint 13.000 olvasónk** követ minket a világ legnagyobb közösségi hálózatában, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz. Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

AZ OLVASÓK SZENTÉLYEI

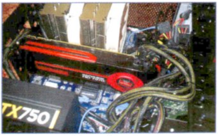
Növények, harmónia és játékok.

A jó gyűjtemény mindig kéznél van.

Fekete és vörös. Igazi klasszikus.

Egy hely, ahol megpihenhetsz.

Egy igazi Assassin's Creed szentély.



Röviden csak annyi: vas.

Ezio itt is vigyáz a többiekre.

Csak nem egy újabb WarCraft-fanatikus?

Ez pedig itt
A TE KÉPED HELYE!

Ha szeretnéd, hogy a kedvenc masinád vagy a játékos szentélyed felkerüljön a Facebook gyűjteményünkbe, vagy ide a magazinba, akkor küldj nekünk fotókat a **pcguru@pcguru.hu** email címre!

Te küldtél már képet nekünk?

SZAVAZÁS A FACEBOOKON

Hónapól hónapra igyekszünk az olvasók kedvében járni, és tavaly azt találtuk ki a szerkesztőségben, hogy mostantól minden hónapban felteszünk egy viszonylag régebbi számot a **DVD-melléklet**re, megmutatva, hogy milyen volt évekkel ezelőtt a kedvenc magazinotok, a **PC Guru**. Most is a **Facebookot** használtuk, hogy megkérdezzük az olvasókat, melyik régi számunkat látnák szívesen a lemezmellékleten. A **2004/01**-es, a **2004/02**-es, a **2004/03**-as, a **2004/05**-ös és a **2004/06**-os PC Gurukra lehetett szavazni, és ezúttal a **2004/03**-as számunk nyert, amit most annak rendje és módja szerint meg is találhattok a DVD mellékleten. Szavazás természetesen áprilisban is lesz, régi és még régebbi számokkal, ha szeretnéd, hogy rajtad is múljon, mi kerül a következő számunk DVD mellékletére, akkor figyeld a Facebookot, és szavazz te is.

2004/01

2004/02

2004/03

2004/05

2004/06

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a „Follow" gombra.

BATTLEFIELD 3 oktatóvideók

A tavaly októberi megjelenés óta Chris folyamatosan játszogat a Battlefield 3-mal, s ezalatt az idő alatt rengeteg hasznos tudást szippantott magába. Ennek köszönhetően nemrégiben útjára indította saját Youtube-csatornáján Battlefield 3 oktatómód néven ismertté vált sorozatát, aminek részeiben a játék egy-egy fontosabb elemét mutatja be. Megtudhatjuk, hogyan működnek a szakaszok és mi az a spotting-rendszer, vagy hogy hogyan kell lőni aknavetővel. Videóit most megtalálhatjátok DVD-mellékletünkön.

AMNESIA magyarítás és ingyenes mod

Teljes játékunk mellé sikerült szereznünk egy hihetetlenül jól sikerült magyarítást is, aminek telepítése valószínűleg nem fog gondot okozni nektek. Ha pedig megtörtént az installálás, felhívnánk figyelmeteket egy másik értékes adathalmazra, ami nem más, mint egy kiváló rajongói mod, melynek neve White Night. A több mint 200 mega kicsomagolása után egy újabb történettel bővül az alapjáték, melyben megtudhatjuk, mi történt Daviddel, hogy mit tett, s hogy miért hívják a kiegészítőt Fehér Éjszakának.

TURKÁLÓ ingyenes irodai programcsomag

Amennyiben teljes játékunk olyan barátságos méretű, mint a jelenlegi Amnesia, sosem feledkezünk meg Turkáló rovatunkról, ahova rengeteg hasznos felhasználói program, valamint a legfrissebb videokártya driverek is felkerülnek. Válogatásunkban sok új verziót találhattok kedvenc programjainkból, többek közt képkezelők, vírusirtók, és médialejátszók várják a telepítést. Friss kiadás érkezett az ingyenes irodai programcsomagból, a LibreOffice-ból is, mely még mindig szabadon terjeszthető - remek alternatívát jelent a drága konkurenshez képest.

PC GURU LIVE videotesztek

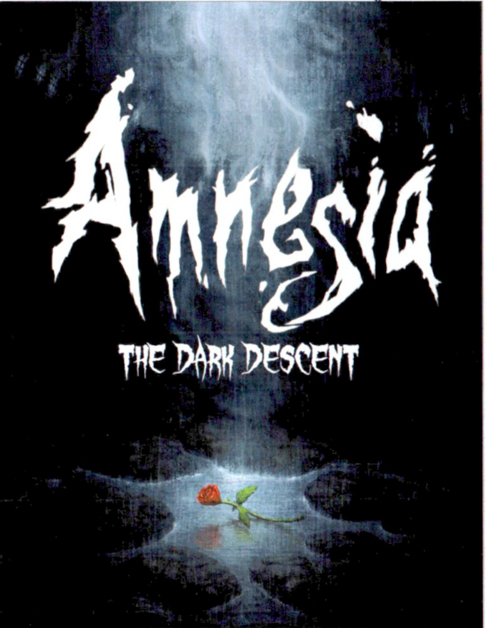
PCG Live könyvtárunknak ezúttal is előkelő helyet biztosítottunk korongunkon, az elmúlt hetekben megpróbáltunk a lehető legtöbb játékról videót készíteni nektek. Így aztán sikerült felpakolnunk lemezünkre a Binary Domain, a Sine Mora, az Insane 2, az SSX és a Wargame: European Escalation játékok videobemutatóit, illetve nem szabad elfeledkeznünk Külvilág rovatunkról sem, melyben nem csak meglepetésvendéggel és érdekes könyvajánlóval, hanem szuper mozielőzetesekkel is várunk benneteket.

VIDEOTESZTEK A DVD-N
Binary Domain • Sine Mora • Insane 2 • SSX • Wargame: European Escalation

2012/05

AMNESIA: THE DARK DESCENT

PC guru DVD



PC GURU DVD-MELLÉKLET

Prototype 2

TESZT A Prototype 2-ben a Blacklight vírussal fertőzött James Heller őrmesterrel vehetjük fel a harcot a mutánshadsereggel az Activision és a Radical Entertainment nyáron érkező brutális akciójátékában. Mivel a megjelenésig már nincs sok hátra, következő számunkban megtudhatjátok, hogy mire számíthattok a PC-re, PS3-ra és X360-ra egyaránt bejelentett játéktól.

Risen 2: Dark Waters

TESZT Előző számunkban már elolvashattátok első benyomásainkat a Piranha Bytes kalózos RPG-jének preview verziójáról, a következő hónapban azonban kiderül, hogy az utolsó hetekben, hónapokban mit sikerült hozzáteniük a fejlesztőknek az ígéretes programhoz. Mi például tűkön ülve várjuk, hogy megkapjuk-e a saját lélekvesztőnket, amivel aztán a tenger bármely szegletébe elhajózhatunk kalózkodni.

Binary Domain

TESZT Az előző számban már olvashattátok a konzolos tesztet, a mostani DVD-mellékleten ott a videoteszt, de a időközben SEGA bejelentette a PC-s verziót is, amit a következő számunkban a konzolos verziónál jóval alaposabban fogunk kivesézni.

BEMUTATÓ A Wii-n hatalmas népszerűségnek örvendő Epic Mickey második epizódjából, a The Power of Two-ból végre már a PC-s társadalom tagjai sem maradnak ki. Az év vége felé érkező multiplatform akció-kalandjátékról bővebben olvashattok majd a Guru hasábjain, hiszen összeszedünk nektek minden apró információt, ami eddig kiszivárgott a készítő Junction Point Studios berkeiből.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK MÁJUS 10-ÉN JELENIK MEG!

pc guru
már digitálisan is!

Keresd a Dimag rendszerében!

www.dimag.hu/magazin/PC_GURU

Elérhető PC-n, iOS és android készülékeken is!

KINECT
STAR WARS
MOZGÁSBAN AZ ERŐ!
FÉNYKARDOZZ, SZÁGULDJ, ROMBOLJ
ÉS TÁNCOLJ A STAR WARS VILÁGÁBAN!
NÉGYOLDALAS TESZTÜNKET A MAGAZIN 72. OLDALÁN OLVASHATOD